大众软件

Popsoft

1998

2

（总第31期）

- 我形我速
- 十大共享图形工具
- 黑暗王朝
- 古墓丽影Ⅱ（上）
- 魔族王子



第三届大众软件奖系列活动之一

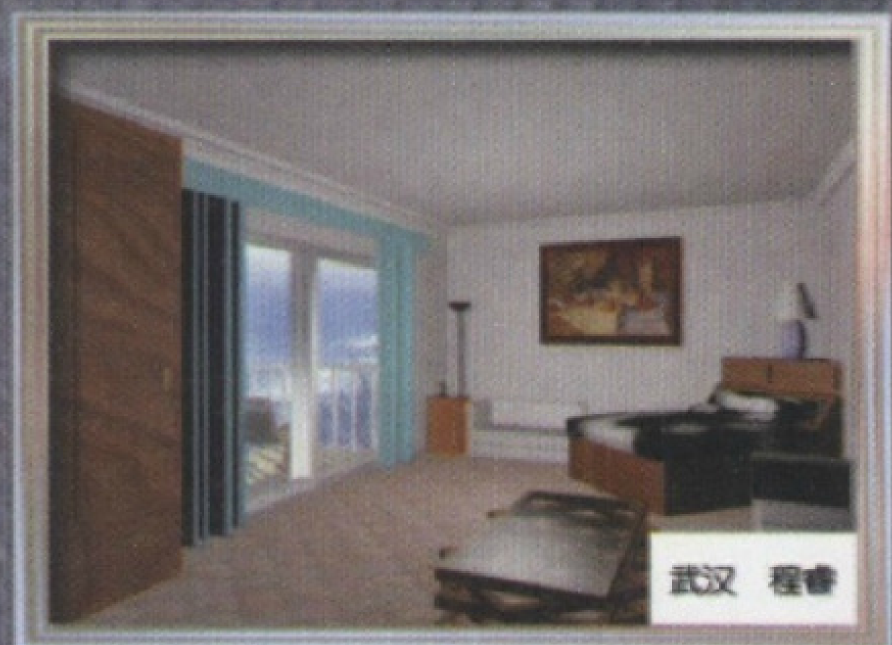
注：大奖评比活动尚在进行中，图中所示之作品仅为较早寄到的优秀作品。



北京 周斌



佚名



武汉 程睿



北京 平平



天津 李雪梅



上海 刘彦明



北京 乐非

电脑美术作品设计比赛

入围作品选登

第三届大众软件奖

奖品总价值 20 余万

第二届大众软件奖特等奖终于有了得主，幸运者是汕头的肖鸿霖先生。其它还未领奖者请参阅上期杂志尽快领奖。

第三届大众软件奖已渐入高潮，本届活动较多，希望大家积极参加，现将本次活动的部分安排公布如下：

1997 年 12 月系列活动一：电脑美术作品设计比赛　　1998 年 3 月公布结果
1998 年 1 月系列活动二：《我看 × × ×》有奖征文　　1998 年 5 月公布结果
1998 年 2 月系列活动三：有奖问卷　　1998 年 6 月公布结果
1998 年 3 月系列活动四：自编软件　　1998 年 7 月公布结果
1998 年 6 月：《大众软件》评选跨年度最佳作品或最佳栏目活动（1996.12 - 1998.6）
1998 年 9 月：第三届大众软件奖开奖

举办时间：1997 年 7 月 1 日至 1998 年 9 月 1 日

奖项	名额	奖品
特等奖	1 名	奔腾Ⅱ计算机及外设，价值 15000 元
一等奖	2 名	价值约 4000 元的电脑软硬件
二等奖	10 名	价值约 2000 元的电脑软硬件
三等奖	100 名	价值约 400 元的电脑软硬件
四等奖	1000 名	价值约 50 元的电脑软硬件
纪念奖	2000 名	精美纪念品一份

欢迎读者参与
寻求厂商合作

联系电话：(010) 67150984 - 204
传　　真：(010) 67150983

1998 年 9 月，我社举行"第三届大众软件奖"开奖仪式，届时将采取摇号的方式抽奖。1998 年 11 月刊中公布各项中奖号码。

参加方法

1. 凡订阅《大众软件》月刊或《大众软件 CD》半年以上的读者
2. 参加《大众软件》评选跨年度最佳作品或最佳栏目的读者
3. 凡向大众软件投搞并被采用的作者
4. 参加第三届大众软件奖系列活动的热心读者
5. 凡在大众软件读者服务部购买游戏、配套软盘的读者
6. 积极参与"TOP TEN"活动的读者
7. 积极参与杂志社举办的其它活动的读者

注意事项： 凡持有第三届大众软件奖纪念券的读者，都可以参加大众软件杂志社举办的抽奖活动，请不要将奖券寄回杂志社，静待中奖号码的公布即可。

赞助厂商

中科实业集团公司多媒体技术分公司
北京北大方正电子有限公司通用电子产品分公司

第三届大众软件奖奖券由腾图联合电子发展有限公司提供



2 大众软件

（总第 31 期）

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和（常务）
主　　编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲（主任）
李鹏　杨文韬　韩伟
王旭　汪澎
美术编辑：邹屹
封面设计：吴学利
广 告 部：徐欢
发 行 部：陈志刚（主任）　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利（总经理）
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726（月刊）
82-727（光盘）
广告许可证：京崇工商广字第 0036 号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局 3056 信箱
广告部电话：(010)67150984(5)－202
编辑部电话：(010)67150984(5)－203
发行部电话：(010)67150881
邮发部电话：(010)67139820
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft@netchina.com.cn
出版日期：1998 年 2 月 1 日
订 阅 价：人民币 6.00 元
零 售 价：人民币 6.50 元
港币 16.10 元
美元 6.4 元

专题综述

信息与动态……………………………………(4)
Direct3D VS OpenGL ……………………张　沛(6)
品牌机与兼容机…………………………赵效民(9)

实用软件

三维动画制作(八) ………………………张　瑜(13)
十大共享图形工具 ………………………李　婧等(16)
我形我速 ……………………………………驯　鹿(22)
百宝箱 ………………………………………陈大年等(24)

硬件评析

华山论剑——最新 3D 芯片一览(上)………陈　雷(26)
给 PENTIUM Ⅱ找个家……………………尚　进(28)

网络时代

网上计时器 …………………………………Robomb(30)
Internet 上的汽车王国(下) ………………庞　大(31)

缤纷长廊

莫扎特之旅 …………………………………盛　风(33)
灾难降临 ……………………………………川　页(34)

应用心得

WINDOWS 95 修改秘诀 ……………………蔡　旋(35)
DOS 下实现在多个文件里查找字符串 ………肖　丹(39)
图像分辨率、颜色数与显示内存杂谈………赵效民(40)

问题交流

问题解答 ………………………………………(41)
疑难求解 ………………………………………(43)

读编往来

第三届大众软件奖系列活动三 ………………(44)

大众软件 CD(总第 8 期)内容介绍……………(45)
广告索引 ………………………………………(46)

软盘目录

（总第30期）

- 飓风文件切割器 0.99
- 图标浏览软件 ICV 2.1
- TEXT TO HTML 1.0

光盘目录

（总第30期）

- 华文之星(ED97)试用版
- 《我形我速》1.0试用版
- COOL 3D 1.0试用版

上期要目

- Linux 的历史与发展
- 视频播放软件专辑
- 凡尔赛之宫廷疑云
- 帝国时代
- 黑暗王朝

下期要目

- 多媒体创作工具
- 解压软件大出击
- 英伦霸主Ⅱ
- 七英雄外传之王者之师
- 轩辕圣战录

晶合传真

喋血街头　高速越野赛　其他新游戏…………………（66）

《黑暗王朝》的设计比赛…………………………（66）

环球热点……………………………………………（67）

游戏试炼场

剑下亡魂……………………………………………（68）

神话　黑衣人 ………………………………………（69）

七大王朝……………………………………………（70）

前线地带

天骄补丁铺…………………………………………（71）

移植频道……………………………………………（73）

游戏赏析

支持 3DFX 的赛车游戏综述(下)……………… 李　靖（75）

末日峰火………………………………………… 罗　曜（78）

魔兽争霸之魔族王子……………………… 天骄创作室（80）

攻略指引

圣光岛(上)……………………………………… 侯　毅（83）

水浒英雄传——火之魂(下)…………………… 侯　毅（86）

神秘岛Ⅱ…………………………………… 天骄创作室（89）

古墓丽影(上) ……………………………… 流星雨工作室（98）

黑暗王朝……………………………… 虔侯　南岸山人（102）

攻关秘技

黑衣人　风魔战Ⅱ　黑土……………………………（108）

末日峰火　喷气摩托…………………………………（108）

铁人 47　真人快打三部曲　巡回汽车冠军赛……（109）

起义　极端反击………………………………………（109）

TOP TEN

晶合聊天室……………………………………………（110）

一月榜评…………………………………… 晶合实验室（111）

GAME 龙虎榜…………………………………………（112）

强力征募

网际漫游者 20 名

职位：Internet 电子记者

性别：不限　**地区**：不限

学历：不限　**年龄**：不限

要求：每日泡网在2小时以上。文字能力强，热爱写作。有独特见解及独立工作能力。对于软件、硬件、网络、游戏(任一种)有兴趣。

请通过 E-mail 报名，popsoft@netchina.com.cn

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　陆　强　罗　曜
陈　雷　李　靖　赫　闻
蔡　旋　玄狐小组

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居（100029）

《大众软件》杂志社出品

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂



“电脑百花园”举办捐赠活动

北京广渠门中学宏志班的同学们又一次感受到了社会的温暖。中央人民广播电台“电脑百花园”节目组1997年12月12日会同中国惠普有限公司、北大方正计算机系统工程公司、电子工业出版社、清华大学出版社、北京东方网景数据通讯有限责任公司等单位一起把“电脑百花园”广播文选(内含《大众软件》文章)、惠普PC电脑和激光打印机送到同学们手中。

第三届中国PC应用软件设计大奖赛优胜软件展示会暨研讨会召开

由中国软件行业协会和英特尔技术发展（上海）有限公司共同主办的第三届中国PC应用软件设计大奖赛为适用于中小型企事业单位或团体的应用软件专项比赛，从400余个自行设计的软件中评选出了42个优秀软件，于1997年12月15日至16日在北京新世纪饭店举行了优胜软件展示会暨研讨会。获奖作品包括方正奥思多媒体创作工具2.1、方正飞扬电子邮件软件1.0、方正文友公文制作系统1.0、WPS 97文字处理系统1.0、世纪鼎点天唐2000资讯天使2.0、东方龙SCO UNIX中文视窗Dragonpro 5.0、伟图财物软件2.0、启明之声1.3、PowerCAM 3.2等汇集了财物、管理、辅助、工具等各个领域内国内厂商自行开发的优秀软件。

第三波软件(北京)公司在京正式成立

第三波软件（北京）公司于1997年12月在京正式成立。第三波软件（北京）公司是台湾第三波文化事业股份有限公司在京的全资子公司，注册资金36万美金，是ACER电脑集团的全资子公司。该公司自1983年以来，从文化出版事业出发，开发咨询专业杂志与图书，继而进入软件的发行与代理，产品的种类函括了商用、教育与休闲等系列。

第三波软件(北京)公司，目前的业务是以引进国外游戏软件为主。但其今后将陆续进一步开展关于商用软件、教育软件的引进；同时将引用ACER本土化的习惯做法，逐步在北京当地组织开发力量开发和制作部分产品。

鸿达、通力携手开拓多媒体软件市场

1998年1月15日，北京鸿达电子新技术研究所和通力计算机通信技术（上海）有限公司在燕山大酒店联合举办了“98’新品发布会”。会上展示了《十万个为什么礼品套装版》、《音乐小制作》、《电脑像册》和《日语太郎》等新品。其中《十万个为什么礼品套装版》更是节日送礼佳品。该礼品包由百科篇、天文篇、动物篇、植物篇和生活篇五个部分六片光盘组成，利用多媒体图、文、声、像的优势，选取儿童在日常生活或书本中常见的素材，以孩子们喜闻乐见的方式精心编辑而成，让孩子们在看动画、听故事的过程中学到丰富的知识，并在回答那些有趣的问题时积极开动脑筋，达到锻炼思维能力的目的。

北京鸿达公司自1996年步入多媒体领域以来，先后推出了五大系列四十余个产品。通力公司是由日本富士通公司参股的中、日、美合资的跨国性国际企业，主要致力于中国文化教育软件的开发和市场开拓，作为美国Macro Media公司在中国的指定代理及合作伙伴，现正大力引进和推广其多媒体著作工具软件。

双语“心系教育”儿童光盘演示会

双语公司自1997年提出“97双语回馈年”口号以来，再次于1997年底到1998年初推出了“心系教育”大型展示活动。“心系教育”大型演示活动意在展示儿童教育软件的发展与创新技术，向用户提供儿童教育光盘精品，也充分表明了双语公司“心系教育”的众志成城。

本活动将于1997年12月20日至1998年2月20日在连邦的7个北京专卖店、赛乐氏的7个专卖店以及百盛、蓝岛等6家大型商厦举办。届时双语公司将推出《故事学英语》、《画册学英语》和《歌唱学英语》等6个系列十几个品种的儿童学英语软件。双语公司及协作单位将向各位到场的顾客提供精美的礼品，并有机会参与现场抽奖。

COMDEX/China ’98即将召开

由中国电子工业部、中国国家科学技术委员会、中国国际贸易促进委员会主办的国际信息技术展览会——COMDEX/China ’98即将于1998年3月24至27日在北京召开。这次展会将有250家参展商现场展示电脑、通讯、网络互连、多媒体、系统和服务等多项内容，同时还将举行主题演讲、技术方向会议和技术实现会议。另外大会还设置了商务贸易联络和中介服务，为参展商与观众缔造商业良机。

北京大学计算机科学技术系与IBM联合举办电脑程序设计大赛

由北京大学计算机科学技术系学生会发起并主办的由IBM(中国)有限公司软件部独家支持的“IBM-JAVA杯首届全国高校电脑程序设计大赛”顺利完成前期准备工作。参加并给本次程序设计大赛大力支持的有全国十五个城市的北京大学、清华大学、北京信息工程学院等二十所高校。

本次大赛将采用IBM最新产品——可视化JAVA软件开发环境Visual Age for Java作为统一的编程语言。大赛采用程序的控制，最后决赛将于1998年4月在北京大学进行，届时将通过Internet视场直播。

第一届多媒体教育软件展示暨座谈会召开

1997年12月26日到29日，第一届多媒体教育软件展示暨座谈会在北京师范大学召开。大众软件、中国教育电视台、微电脑世界、连邦等媒体和软件销售组织参加了这次大会。大会为多媒体教育软件的开发商、销售商与教育界各机构的沟通、合作架起桥梁，促进双方在电脑多媒体教育的事业中有的放矢地发展，为

今后电脑教育教学的普及、繁荣打下了基础。

拥抱亚洲,宏基高唱 XC

宏基集团董事长施振荣在旧金山亚太资讯高峰会议中提出了新时代专用电脑（XC）的构想，希望打破 PC 垄断一般消费市场的局面，发展出适合东方人使用的电脑。施振荣分析，亚洲人口是美国的十倍，但使用电脑的人口却只有美国的十分之一，显见亚洲地区电脑使用率仍有广大的发展空间。但问题出在目前电脑的价格高、使用困难，很多电脑消费者都属回购，新的使用者或消费者并不多。如何积极培养新的使用者，他提出两大方向:平价、简单操作。他强调不一定要用全功能的 PC 来培养使用者，反而应该开发一些单一功能的电脑（例如 XC）来拓展市场规模，并强调教育功能。他认为透过这些功能单一电脑的发展，对未来不管是 PC 或是 NC 的发展都有帮助。

Intel 开发网络加速技术

Intel 将推出一款新的 Web Accelerator，让用户可以加快他们读取网页的速度。随着网络的发展，Internet 的速度迅速降低是现在的一大问题。这个 Web Accelerator 是供网络服务供应商的 Server 使用，与其它一般的加速软件有所不同。Sprint 、Global Center 和 NetCom 等网站已经试用过这种技术，相信它会对 Intel 主流的芯片生意有所帮助，因为它有助改善芯片的性能。

苹果推出 Power Macintosh G3 电脑

英特尔计划大力推广 Pentium Ⅱ 中央处理器，苹果电脑也在摆出要和英特尔一较长短的 Power Macintosh G3 电脑。这款电脑配备了苹果自己研发的 Power PC G3 处理器。根据厂商表示，Power PC G3 233 处理器的效能相当于 Intel 的 Pentium Ⅱ 266，而 Power PC G3 266 的性能则可和 Pentium Ⅱ 300 相比。G3 的一大特色是配备 512K 的 Level - 2 Backside Cache，使处理器到高速缓存的速度比一般个人电脑的速度快上将近两倍，处理指令速度也快得多，在执行大型软件（例如影像处理的软件）时显得格外迅速。苹果电脑过去一直以影像处理的速度及画面解析度高为特色，G3 在这方面的表现应该不会让参观者失望。

QuickTime 有了新突破

为迎合网络高速的发展及多媒体的需要，Apple 的 QuickTime 影像技术有了新突破。在苹果世界开发者大会中，苹果发言人展示最新的研究项目——QuickTime Interactive(QTi)。在 QTi 技术中，以往有限度的互动影像将会得到提升，例如影像中每个 3D 物体可以设定属性，如物件导向程序般控制每个元件。苹果还打算为开发者提供 API 及公开 QuickTime 结构，开发者可以使用较低级的语言控制 QuickTime。

HTML 4.0 标准出台

World Wide Web Consortium（W3C）正式公布了更新的网页语言 HTML 4.0 标准，作为网页设计者及浏览器生产商的最新指引。HTML 4.0 其实在 1997 年 7 月份已经草拟公布，让浏览器生产商作好其产品的更新准备。在当时，微软已表明 IE 4.0 会支援 HTML 4.0；网景方面则未表明立场。HTML 4.0 在 In - lineFrame、Form、Table 等方面都有所改良，而且新增了 stylesheets 功能，以减少网页的页数。网页设计者可减少使用 Java 和 ActiveX 等外置物件，令系统更稳定。网页的物件可被指定为只读，以防止别人随意拷贝所浏览的内容。

JavaScript 成为正式标准

JavaScript 一直受到网页设计者的欢迎，因它可以在网页上做出许多特别的效果。可是它并不是一个正式的标准。现在，JavaScript 终于得到 European Computer Manufacturer's Association(ECMA）的认证，成为业界的标准，并正式命名为 ECMA Script 或 ECMA - 262。ECMA 称，这次 JavaScript 得到承认是显示了业界希望网页的设计追求一个公开的标准，让信息可以没有阻碍地传送。Netscape 在半年前推出 JavaScript，但一直未被接受纳为标准。而 Microsoft 也有自己一套十分相似的 Scripting Language，名为 Jscript。两款 Script 表面十分相似，但当中也有一点互不兼容。现在 JavaScript 成了业内的标准，恐怕 Jscript 也要渐渐修改来迁就 JavaScript 了。

文件更新新技术

微软和 Marimba 正式宣布将合作制订一个新格式，用来使软件在国际网络的传送更加方便。这个新的格式名为 Open Software Description (OSD)，其用途是记录软件的组件、版本、结构和与其它软件的关系等。有了这些的记录，软件的更新便会变得自动化，再不是用户自己去取软件，而是软件自己来到用户的电脑中。

微软强调，这个 OSD 有几个好处。首先，用户不用再自己安装软件。其次，因这个 OSD 已记录了用户最新的版本，新版本软件的更新便会变得自动化及即时性。更因为 OSD 连操作系统的资料也存放在内，所以更新软件的过程是可以配合不同操作系统，作出不同的反应。这个 OSD 的应用十分广泛，例如你的网页上要特别的软件才可浏览的话，OSD 技术能帮助用户下载该软件。通过 OSD 技术，用户下载的只是需要更新的那部分，此法令软件的更新更加方便。

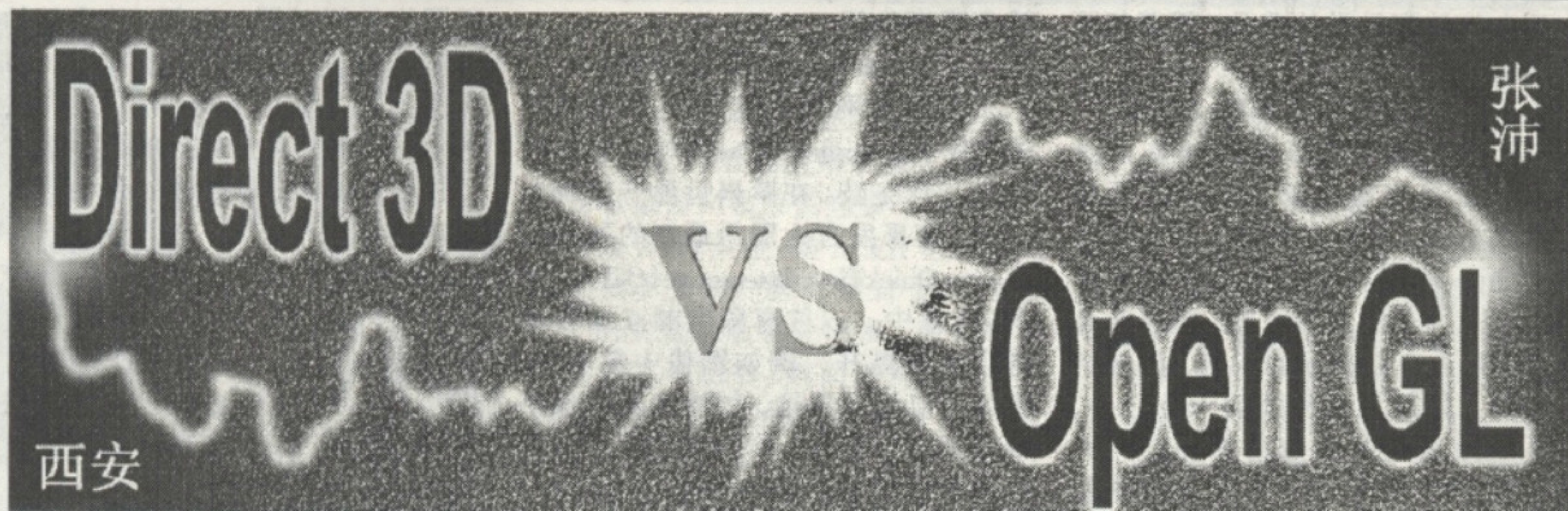
新一代搜索器 Lycos Pro

Netscape 公司与 Lycos 宣布推出新搜寻工具 Lycos Pro。Netscape Navigator 的用户只要轻按视窗上方的 Net Search 按扭，再选择 Lycos 搜索器，或直接进入 Lycos Pro Power Panel 即可启动用 Java Applet 作介面的 Lycos Pro。Java Applet 的搜寻选项有六种不同的数控扭调控，能更快寻找出合心意的网站。它包括超过 100,000,000 个站点的资料，每日增加 10,000 个网页，以保证资料的全面性。

Net Search 的按键内现在包括四个搜索器:Lycos Pro、Excite、Infoseek 和 Yahoo!。

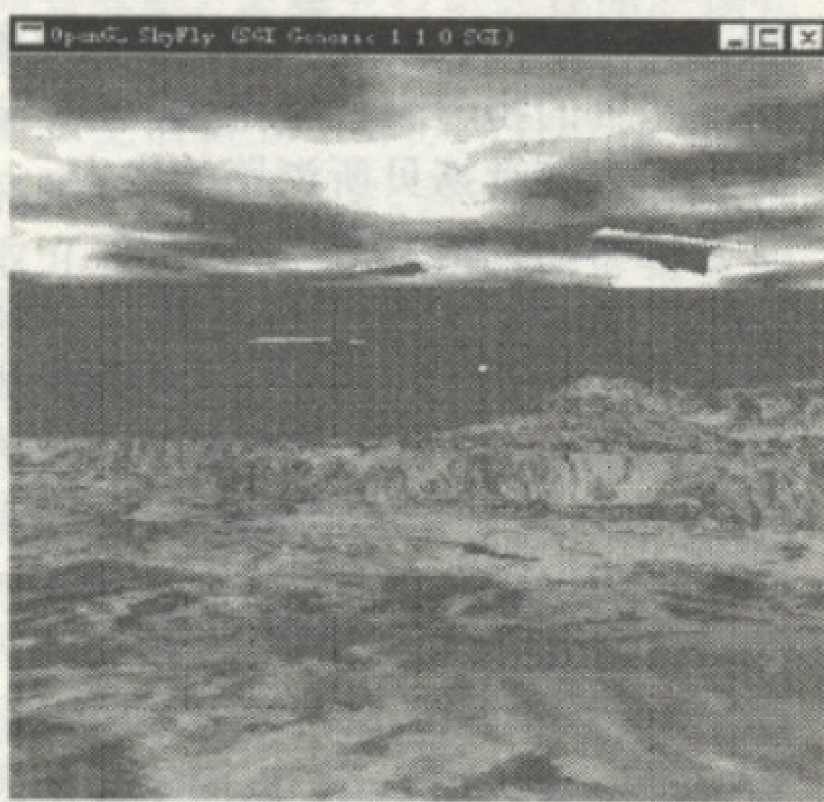
Yahoo!的新攻势

搜索器的市场斗争一向十分激烈，有些搜索器公司甚至要求把搜索技术变成专利。Yahoo! 为了增强其竞争力，展开了新一轮的攻势，希望继续保持其领先地位。Yahoo!宣布购人 Four11 的九千二百万美金股份，用以提供免费的电子函件服务。这个免费电子函件服务是 Four11 拥有的 Rocketmail 发展出来的，它以浏览器来收发电子函件。除此外 Yahoo!又与一家广播公司 Westwind 联合提供网上广播。新的广播服务是把每天的新闻透过 RealAudio 的格式传送，让用户可以听到声音。



Direct3D的名字相信每一位拥有和关心计算机的人都不会陌生。这个Windows 95下的三维图形接口名声显赫。如果你还能找到你的3D加速卡包装盒的话，看一眼，你会看到支持Direct3D的标志。它已成为一种行业标准，广泛应用于三维图形处理中。特别是在游戏方面，自从Windows 95推出之后，在它上面的游戏只要是涉及3D的，99%以上都是使用Direct 3D。

很久以前（当时的PC机大都只是286），3D系统的最低配置为工作站（WORK STATION）。工作站同我们现在使用的PC机不同，没有统一的操作系统，种类很多，这就要求应用程序能在各种操作系统上运行。编制3D处理软件的工作量是很大的，程序员为了提高效率整日同机器码打交道。好不容易完成的软件，要移植到另一操作系统上不得不重写大量代码，工作枯燥繁重。人们普遍感到需要一种使用方便、效率高、适应多种操作系统的图形库模板。于是IBM、英特尔、微软、Sun等8家电脑行业的大哥大联合发布了OpenGL这个3D应用程序界面（API, Application Program Interface）。这套API由Silicon Graphics开发，程序开发人员可以用它来驱动图形处理的硬件设备，产生高质量的3D效果。



△以Open GL制造的空间飞行效果

OpenGL 1.0于1992年6月完成，是第一个3D API。与其它程序相比在速度和通用性上都占有优势。作为底层API，它可替代硬件代码，程序的高效令人惊讶，移植起来也不费什么力。OpenGL使API包含高效3D处理例程，对函数和数据有效地进行管理；由ARB提供的高速库和GLU库为这一例程提供了很多方便。它们包括3D模型和光影等技术。



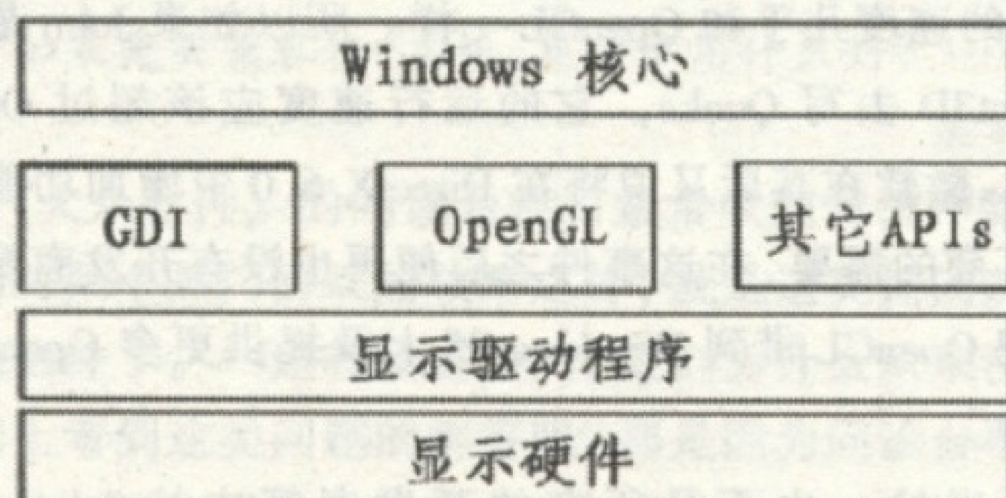
然而近几年来图形技术虽然有了很大发展，到微软推出Windows 95时，OpenGL 1.0已不具备许多新特性，于是微软推出了自己的宠儿Direct3D。微软在商业软件方面的发展已十分成熟，所以近一、两年便转向网络和游戏界发展。在Windows 95面市时，在微软有两位工程师，因不满意远比专用游戏机贵的PC在游戏性能上居然不及它们，因而私下制作了一系列游戏，并示范给BILL GATES看。BILL GATES接受了他们的建议，并带出今日的DirectX。

说到底，现在PC上的3D游戏还是无法超过游戏机上的游戏，甚至是有很大的差距，象《古墓丽影》等同时有多种版本的游戏，以游戏机版本最为出色。这是因为游戏机利用电视机作显示设备，对图形、动画素质的要求要比PC低得多。同样一段动画，在游戏机上可以以满屏方式很流畅地播放，但拿到PC上也就是一个小窗口。不过这套包括了DirectDraw、DirectPlay、DirectSound和Direct3D的DirectX终于为游戏开发商提供了一个高效的接口。要让游戏发挥最高效果，程序与硬件之间的沟通越直接越好。过去Windows 3.X与WinG的组合，比DOS而言还是太慢，所以得不到厂商的支持。可是在DOS下没有一个统一的界面，软件开发商需要照顾到硬件的方方面面。在DirectX之下，游戏设计者可以避免与硬件的直接沟通，专注于制作游戏的内容。而且DirectX的SDK（SOFTWARE

△以Open GL制造的灯光效果


DEVELOPER'S KIT）近乎免费，设计者不需要付昂贵的牌照费用（LICENSE FEE）及专利费（ROYALITY），所以便很自然地倾向使用了。可以说DirectX的出现允许小公司更容易加入竞争行列。

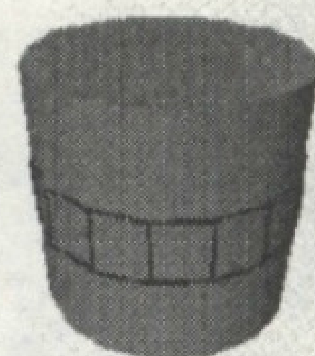
然而DirectX中的Direct3D并非很好，它对3D变换支持有限。为了兼容性，它不得不舍弃许多性能，这也就是它比不上Voodoo专用接口的原因。绝大多数程序员在尝试过它之后，认为它是一个很不错的低速三维接口。它可以简化程序，但不具备高速处理所必须的一些特性，不适合编写这一类的程序。所以3D MAX等专业三维图形工具依然支持OpenGL而不是Direct3D。甚至微软也只在Windows NT中内置了OpenGL而不是Direct3D。

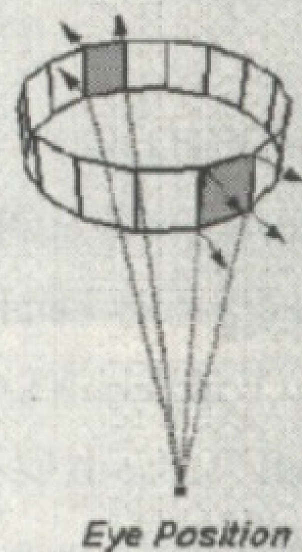


需求推动发展。1996年1月，前面说的那8家公司又联合发布了OpenGL 1.1版。这一版增加了这几年来科技的发展所带来的新特性，如纹理贴图、RGB模式下的逻辑操作等。在多家公司的努力下，OpenGL也变得方便起来。3D TOOLKIT等优秀的实用工具解放了程序员的手脚，甚至于门外汉也能做出像模像样的程序。虽然这些工具的用法不尽相同，但都支持VRML 1.0和VRML 2.0格式文件。即时动画和场景处理也是它们的一大共性。用3D TOOLKIT建立OpenGL图形库已成为“公式”，它是流行的代名词。做为一个模板它不局限于图形处理方面，可广泛应用于各个领域。



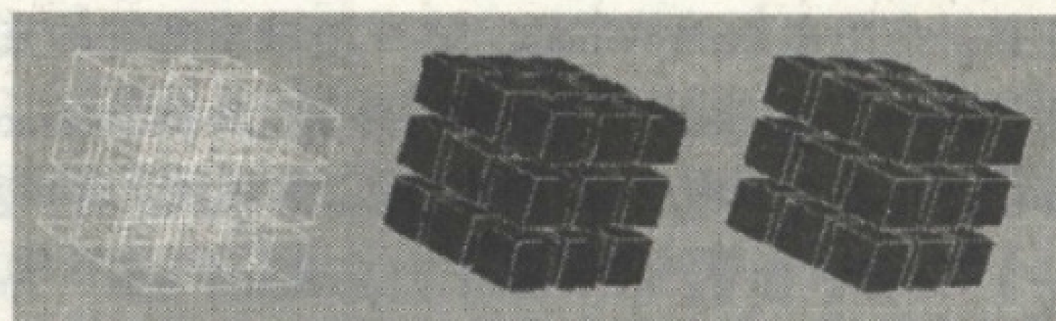
1．游戏领域：API的低效是众所周知的，直到不久前3D游戏的设计者还被这一问题困扰。OpenGL的出现给他们带来的不是一道曙光，而是一个太阳。它使得整个3D游戏的开发过程变得如行云流水一般。不需要艰涩的汇编语言、不需要冗长的源程序，只要有点想象力，再加





上若干的精神，任何人都可以有自己的3D世界。OpenGL的光线模拟特性正是这个领域必须的，它可以产生真正的物体，如：石头、怪物。以往开发一个游戏，需要用到互动式结构、纹理贴图、动态管理和快速写屏技术，这一切它都已为你做好。除了方便外，OpenGL另一个突出的特点就是速度非常快。

2．Web：Web想来不需我过多地介绍，这一阵它可是高温话题。既然是网络计算机上少不了的，而且不是十台八台，也许有三百万台吧！这些大量的数据联系需要合理地布局，于是出现了服务器。它需要一个能支持各种操作系统的图形库。OpenGL提供的低级特性可适用于各种操作系统，这正是我们需要的。它支持的操作系统如UNIX、Windows NT、MacOS等，在服务器上是主导系列。此外OpenGL的高级工具增加了一项功能，专门对付Intranet Web。



3．工程：用过3D MAX吧？至少总试过3DS吧？这些专用三维处理软件无一例外地支持OpenGL，因为它不但包含3D图像处理的全部功能，而且是唯一一个能独立运行于Windows NT和UNIX工作站的API。更为重要的是，OpenGL的销售商可以很方便地对其扩展以适应不同的市场。



4．平台：OpenGL依靠地域视窗系统管理窗口、输入事件。它不是作为窗口或I/O接口软件被设计的，这使得它可以运行于任何平台上。如X

Windows、UNIX、Windows 95、Windows NT、MacOS、OS/2、Liunx 和 BeOS。下面列出可以运行的工作站，括号中为操作系统：

Apple(MacOS)

Digital Equipment(UNIX 和 Windows NT)

Evans & Suther Land(UNIX 和 Windows NT)

Fujsu(Windows NT)

Hewlett Packard(UNIX 和 Windows NT)

Hummingbird Communications(PC X Windows TERMINALS)

IBM(UNIX 和 OS/2)

Intergraph(Windows NT)

NCD(UNIX X TERMINALS)

Silicon Graphics(UNIX)

Sun Microsystems(UNIX)

5.硬件：除了 Direct 3D，OpenGL 是最广泛地被各种显示卡和 3D 加速卡支持的接口，它们包括：3Dlabs GLINT、3Dfx Voodoo、ATI RAGE、Accel Graphics Accelpro/Accelr8/AG300/500、Diamond Multimedia FireGL/Stealth 3D、Dynamic Pictares Oxyen、ELSA Gloria、Number Nine Imagine 128、Omnicomp 3Demon、Matrox Millenium/Millenium Ⅱ、Lockneed Martin R3D/100、S3 Virge/Virge VX 等。

然而，不管它的性能有多强，这毕竟不是微软自己的东西。所以微软的 Windows 95 一直缺乏对它的支持，而主推自己的 DirectX。1997 年 6 月份，以 id Software 的 John Carmack(id 的程序设计师，Doom 和 Quake 的开发者之一) 为首，包括 ION Stom、Electronic Arts、Totally Games、Bioware 和 Parallax Software 等公司的一批游戏业界著名开发人士联名向微软发出了一封公开信，对 Windows 95 下的 3D 游戏环境不满，暗示 Direct3D 无能，而 OpenGL 十分强劲、好用，更适合于发展 3D 游戏，要求微软在 Windows 95 增加对 OpenGL 的支持，令游戏能以 OpenGL 加速模式运行。John 言明就算微软不理他，他也会在以后推出的游戏中采用 OpenGL。继 Quake 发行 OpenGL 版 (GLQuake) 之后，id 开发的 Quake Ⅱ 也将制作 OpenGL 版。DESCENT 制作小组也表示支持 John 的做法。于是微软公开邀请各游戏界人士于 7 月与微软一起开一次商讨会议。



而到 7 月，微软将负责开发 Direct3D 的核心成员 Alex ST.John 解雇。ST.John 说他被解雇是因为向 BILL GATES 发了一封电子函件，质疑负责管理微软在 3D 技术方面发展管理层的能力，发电子函件的日期大概是 John Carmack 事件左右，但他被解雇的原因和 OpenGL 事件没有直接关系。到 7 月下旬的 DirectX 发展商的会议 (DirectX DEVELOPERS CONFERENCE) 上，微软用 John 编写的 GLQuake 在只以 Direct3D 5.0 的 DLL 替换了 OpenGL 的 DLL(微软为此特意做了一些修改，使两者的程序函数名称一致) 后运行，GLQuake 居然几乎没有比在 OpenGL 的 3D 系统下慢！这也就证明了在不修改源程序而只修改 3D 系统的情况下，GLQuake 在 Direct3D 5.0 的速度几乎和 OpenGL 一样。所以如果 John 最初用 Direct3D 去写 Quake，它的运行速度应该超过 OpenGL 版。微软在其后又说将在 DirectX 6.0 中增加功能以迎合厂商的需要，在这事件之后便再也没有开发商要求微软把 OpenGL 带到 Windows 95 上及提供更多 OpenGL 的支持。

当然，也不是所有的开发者都支持 John，EPIC MEGA GAMES 的 UNREAL 从一开始便支持微软的 Direct3D，更认为 John 应去找 SGI 而非微软，因 OpenGL 是 SGI 的东西。但是如果微软不支援，SGI 又如何把 OpenGL 带到 Windows 95 上呢？

从微软的实验来看，OpenGL 和 Direct3D 的性能相当，OpenGL 和 Direct3D 究竟谁能主导未来的 3D 游戏呢？凭借 DirectX 的集成环境和更新速度以及微软在电脑行业的霸主地位，看来 OpenGL 在游戏应用方面的前景并不乐观。当然，电脑界并非只有 OpenGL 和 Direct3D 两个 3D API，例如瑞士公司 VIRTUALLY UNLIMITED 原本开发给 Mac 用的 3D 系统——3D GAME MACHINE，因为 Mac 的游戏太少，所以要把该系统带到 PC 上；英国公司 PEPPER GHOST 也开发了一套叫 INKUBATOR 的 3D 作家系统 (AUTHORING TOOLS)，使非技术人员也能轻易造出 3D 的互动故事 (INTERACTIVE STORY)。在 3D 加速卡市场还未统一的今天，3D API 的标准也是战乱频繁。♬





《大众软件》编辑部：你们好！本人想购买一台电脑，你们认为是买名牌原装机还是买兼容机好？原装机的升级是否较困难？你们认为XX这个品牌的综合性能如何？如果是买兼容机，主板、显示卡用什么好？……

某某读者

《大众软件》的问诊台栏目最常收到的信件除了询问当时某个热门游戏的攻略之外，就是这类询问购买电脑的信件了。一定有读者会问，我们为什么从来没有在杂志上看到这类问题的解答呢？那是因为问诊台毕竟是杂志的一个栏目，一般只选择有代表性的信件刊登，对于这类个人因素较强的问题一般不公开登出来。这类问题必须按个人的用途、财力等因素具体分析，并没有一个万全的统一答案。

今天的计算机已不再显得那么高贵和神秘了，多媒体技术的出现与飞速发展使它正以指数级的速度向家庭普及。如今的电脑品牌可以说多得数不清，这是一种市场兴旺的表现，但计算机的选购问题也随之而来。自从IBM创建了PC机的标准之后，PC机已成为计算机中最为庞大的分支。现在国内市场上的PC机有四种之分，第一种是经过多年竞争而发展壮大起来的国际知名品牌电脑，如IBM、COMPAQ、HP 、DELL 、ACER等。第二种属于国内知名品牌电脑，如联想、方正、长城、同创等，这些品牌在国内很有实力但在国际上的知名度并不很高。第三种是国内地方上一些小规模的电脑生产厂商所生产的电脑，它们的数量最多、品种最杂，质量也参差不齐，以前进行的计算机市场整顿就是主要针对它们的。这些厂商的技术实力有限，基本没有自己的硬件和新的技术，而且生产、经营规模小，可能在产地之外就买不到了。第四种就是用户自己组装的电脑，它们无名无牌，但那些对计算机较为懂行的用户大都愿意采用这种方法，因此它也占有不小的份额。

所谓原装机这个概念是对兼容机而言的。最早原装机的概念是指IBM生产的个人电脑。其它厂商生产的个人电脑和IBM PC相兼容，保证可以使用为IBM PC设计的软件和硬件的互换性，称为兼容机。后来个人电脑市场迅速扩展，IBM公司在个人电脑市场上的地位并不再重要，所以这个概念也就有了改变。在中国市场上，原装机泛指IBM、DEC、联想、方正等品牌电脑，有自己的商标和产品型号；而兼容机泛指小公司或个人组装的没有牌子的电脑。这两类电脑从性能上没有本质的区别。其实大厂生产的品牌电脑各个部件都是一种商标，从显示器、主板到机箱、鼠标全部都是自己生产的，就算是光驱等自己没有能力生产的部件，也会请其它厂商代为生产，然后打上自己的商标作为OEM产品。小一点的品牌电脑，没有能力自己生产，所以大批量从专门生产各个零部件的厂商手中购入后自己组装，只在机箱上打上自己的商标出售。至于没有品牌的兼容机，由于没有大量流动资金，所以只能小批量甚至单个进货，组装后出售。从质量上说后两者的组装部件基本是一样的。

品牌机有自己显著的优势，这些优势是后两种电脑所不能比拟的，但是它也有着这样那样的不足，甚至在某些方面，品牌机根本不能与后两种电脑相比。

不可否认，品牌电脑是市场上的主要风景线，由于有强大的技术实力和完善的售后服务作保障，使其在企业应用一级上占有绝对的优势，因为这些优点正是企业、机关等集团用户所看重的。但对于个人用户，名牌电脑的竞争力就大打折扣了，这是因为个人用户对自己所使用的电脑的要求可以说是追求完美，他们的电脑一般都是多媒体配置，因此更需要灵活性高、性能价格比好的产品，相比之下所谓的“完善的售后服务”对私人用户来讲并不吸引人。对于私人用户，品牌电脑似乎永远也满足不了要求。

纵观国内市场上这些品牌电脑（包括国外与国内的），在私人用户中不那么受欢迎并不是质量上的原因，而且在大部分情况下品牌电脑的性能和质量也普遍好于杂牌机。笔者认为造成这种情况的主要原因在于以下几个方面：

一、个性过强，使用不灵活

也许是厂家想过多地表现自己吧，在电脑上更多地采用一些“新鲜”的东西，例如在开机时出现自己公司的徽标；使用自己的 BIOS；安装为自己定制的操作系统(集成了一些自己的软件)。有的公司更为电脑定制了专用的机箱，上面装上了 CD 播放或电话、传真等按键。毫无疑问，这些设计有好的一面，但是在实际使用中却也造成了相当多的不便。

笔者由于工作的原因，经常接触某一国外的知名电脑，其中一台最新的 P200 多媒体家用电脑，从开机到进入 Windows 95 用了将近两分钟的时间，一开始就是那个公司的大大的徽标慢腾腾地出现，后来就象死机一样呆半天，不知是哪出了差错。进入 BIOS 也得等上好一会儿，而且其中的选项也少得可怜，功能比第三方厂商制造的 BIOS 差了很多。另外，该机的机箱上装有 CD 播放和 E-MAIL 收发键并在显示器上装有音量的调节钮，它们都与机内自己配套的软件相链接。由于工作的需要，该机要安装中文版的 Windows 95，同时卸载原来预装的 Windows 95，可安装好后不管怎么调试，那些按键在中文 Windows 95 下都不起作用。显然这些硬件与软件都是厂商在出厂前就已集成好的，似乎就是不想让用户用其它的操作系统。

另外，有些公司因有自己的技术实力，所以在电脑的硬件或软件上加了许多自己的东西，由此而带来的兼容性的问题。某些国外名牌机由于采用了自己的特殊技术或相应软件，使得某些软件运行不正常或根本无法使用。甚至在美国 ZD 试验室所组织的名牌机测试中也出现过这种问题。有时我真怀疑这些品牌机的兼容性。过多地加入自己的东西势必会影响兼容性的概率，如果这是硬件一级的，则等于给用户绝了后路。相反，那些专门生产电脑散件的厂商，由于生存的需要更为看重自己产品的兼容性，有时这方面的表现反而要比品牌机好。我就碰到过好几次在品牌机上不能运行的软件在杂牌机上畅通无阻的情况。如果这个软件对用户很重要的话，你的公司名声再大、机器性能再好恐怕也无济于事了。

也许这些厂商正在为自己的技术和向用户提供了所谓的“一整套解决方案”而沾沾自喜，但是多功能集成是好的，有个性也是好的，可不要因此而抹杀了私人用户自己的个性并影响到整体的性能。

二、硬件落后且集成度过高，不易扩充

当前计算机的发展速度用什么词去形容呢？只能痛哭着升级、升级再升级。显示卡不好就换显示卡、声卡不行就换声卡、内存不够了就扩充内存。但这得有一个前提，那就是要有扩展的余地和空间，并要考虑“废物利用”的问题。在电脑散件市场，我们可以见到许多主板都留有很多的扩展槽，集成有声卡和显示卡芯片的主板越来越少。但在品牌机中这可太常见了，而且还有增加的趋势。

出于成本的考虑，将各种处理芯片集成到一起显然要比从配件厂商购买成品便宜得多，这是在激烈的竞争中无奈的选择，是商业利益驱使的结果。同样，集团用户也乐意采用这样的机器，省钱嘛。但个人用户不会“可怜”厂商的这种用意，他们需要的是自由，一种从使用的维护到升级的自由。厂商为用户定制了一系列的“使用规则”，看似是全面的解决，其实是更多的束缚。打开一些品牌机的机箱，你就会对厂商的“精打细算”产生由衷的感叹，主板是挺大的，但扩展插槽却少得可怜或根本没有，原因在于多了好几个成员：声卡和显示卡芯片以及它们的一家老小(辅助电路和存储设备)。

而且品牌机所使用的部件旧的居多，就拿主板控制芯片来说，一般都比散件主板更新得慢很多，这显然是因吃自己的“剩货”而造成的时间差。另外，也许在购买的时候，那些集成的芯片是较为先进的，但不可能是顶级的，麻烦你现在给我找一款集成了 SB AWE 64 声卡和 MGA 显示卡的主板，我相信谁也找不到。所以电脑发烧友没有几个是买这样的品牌机的。如果你是一个安于现状的用户，那么恭喜你可以省心了。但我想更多的私人计算机是要不断升级的，可面对集程度这样高的电脑你如何是好？换声卡？行，但老的声卡芯片咋办？换显示卡也是一样，这无形中就浪费了用户的资源。由此就可以想象到这样的电脑保值率能有多高。

还是我在工作中使用过的那台 P200，它集成了 S3 VIRGE 显示芯片和 2M 的显存，但当我想扩充显存时我死活也找不到扩展槽，甚至神经兮兮的连主板背面也看了一遍。我想各位能体会到我当时的心情吧，真有一种被关在笼子里的感觉。可能厂商认为 2M 显存已经足够了，但以后呢？这是对用户的负责吗？

说原装机升级困难主要是因为 AST、康柏等厂商生产的某些机种的主板、内存或显示卡有自己的标准，无法从普通电脑市场上买到。当然，它们并不是不能升级，您可以购买专用的设备或干脆由厂商替你完成升级，不过价格您就不要抱怨了。

近来许多电脑厂商要将更多的东西集成到主板上，比如 MODEM 和网卡，还有最近红火起来的 3D 加速芯片，对此我深表担心。如果这是面向集团用户的机型我十分同意，毕竟这对降低维护成本和单机采购价格是很有利的。但对于要求更灵活的私人用户，还是将那些专

用的配件交给专门的厂商吧。

三、硬件搭配不灵活，用户选择余地小

我们都知道电脑是由一大堆配件组装起来的，在一些高档的品牌机中都直接采用了配件成品而不再将它们集成到主板上了，这是一件可喜的事情，但随之又出现了新的问题。

前文我就说过私人用户对自己使用的电脑大多是追求完美的，他们一般是通过广告、专业杂志上的产品评测报告或者朋友们的推荐来构思自己电脑的搭配组合。然而这种“完美的组合”在品牌机里却很难全部如愿，很可能你对某些关键或者说是你所看重的配件不满意，比如声卡不好、显示卡不高级或者光驱的读盘能力不强等等。这些都没问题了，可能你又觉得显示器不合适。想换？没问题，但大都限制在有限的几个厂商的产品中。因为微机厂商一般都有自己长期固定的OEM伙伴，不可能与许多配件厂商同时建立密切的合作关系，这对竞争是很不利的。因此，必然使硬件的搭配范围受到限制。比如某个品牌机使用三洋的光驱，想换成NEC或TOSHIBA的多半没戏，因为厂家只提供三洋的光驱。想退掉?“不行，我们要这玩意儿也没用”，估计大部分经销商都会这么说。现在，某些厂商允许用户在购买时不买所配的显示器，这也许是最大的灵活性了，因为显示器是单独的没有开箱，而想退掉机箱中的已装好配件换上自己买的大都是不可能的。

这让我总想起组合音响与发烧音响的关系。组合音响是厂家将自己生产的各种音响设备组合到一起提供给用户一个“整体解决方案”，而发烧音响则是按照用户自己的喜好来购买各种单一的音响设备再组合到一起，灵活性很大。你可以用欧洲的CD机加上美国的功放然后去推北欧的音箱，显然这种组合任何一家音响厂家都不能提供。私人用户的电脑配置多半也是这种组合模式，他们可能喜欢这个公司的硬盘、那个的显示卡，可想而知这种组合实在是太多了。因此私人用户的电脑更多的是类似于发烧音响的“杂装机”，而作为整机生产厂商显然无法满足所有人的需要。

四、配套资料不齐全，造成用户使用不便

当你从电子市场买回一块显示卡、声卡或者光驱时，都可以在漂亮的包装盒里找到几张软盘甚至光盘，不用说你也知道它们是这些硬件的驱动程序，是这些硬件的神经中枢。当我们在计算机操作中遇到一些严重的问题而必须重装系统时，这些驱动程序就成了那些硬件的“救世主”了。因此，所配硬件的驱动程序无疑是非常重要的，尤其是那些高级的、新出的配件都需要专用的驱动程序，如果用其它软件提供的老程序（如Windows 95提供的）肯定不能发挥其应有的效能。但大部分品牌机在这方面做得很令人失望，在提供整机的同时往往看不到所配硬件的驱动程序。我不知道用什么词去形容这种做法，总觉得挺大的一家公司这样做未免太小气了吧。当然，它们这样做有自己的考虑，万一您用硬盘驱动程序将硬盘低格坏了怎么办？万一您用显示卡驱动程序中的BIOS升级程序将显示卡升级错了怎么办？对于许多对电脑半懂不懂又喜欢钻研的用户，这些危险确实是存在的。

“有问题，可以到经销商那重新装。”我想大部分买家都听过这种话，但要是我的电脑晚上“死了”，而我又正在兴头上，遇到这种常见的情况，我三更半夜去找你行吗？可以问问那些私人用户，有没有“子夜装机”的时候。肯定有，而且还不少。私人的电脑就是供自己折腾的。对自己未知的领域，肯定有折腾砸的时候，但只要有“救世主”在手，我们就可以底气十足的去折腾。“怕什么，大不了再重装”，就是这种豪情不知培养出多少电脑高手。而当你用的是“仅此一次”的电脑时，你肯定不会再这样“嚣张”了。

面对这样的电脑你是不是觉得已经没了后路？是不是又有一种被束缚的感觉？虽然现在不少厂商已经注意到这个问题。大部分厂家将所配硬件的驱动程序都拷到硬盘上，让用户回去自己备份做盘。可是在使用手册上也没有明确的指示，而经销商往往也不主动地去提醒用户。但大部分情况下私人用户一般都会对电脑按照自己的习惯去改造一番，比如重新分区、清理硬盘等等。如果用户是一个新手，那些目录就很可能被破坏掉。我一直在想，当厂商从OEM伙伴那里得到一份配件成品时是不是也有一份驱动程序？整机厂商自己将这些驱动程序备份到软盘上也不会是很难、很繁琐的事情吧。可现状对其广告中所说的“完善的服务”是不是一个很大的讽刺呢？当然并不是所有的厂商都是这样，笔者前不久买了一台P200 MMX的笔记本电脑，所配的驱动程序很齐全，而且有各种操作系统的版本，很明显这些软盘是厂商自己做的而不是配件厂家直接提供的。回想起单位那台P200只提供一张OEM版本的Windows 95的光盘，我深有感触。若换了你，这两个厂商哪个给你印象会更好呢？

在另一方面，品牌机所附的用户手册也不齐全精细，大都是针对一系列机型，查找某一具体型号比较麻

烦，有时还会与用户手上的电脑有所出入。而最重要的一点是，几乎没有所配硬件的资料和使用说明。例如显示卡、声卡的各种功能如何使用，参数如何设置等等。就连我的那台驱动程序提供得很齐全的笔记电脑的说明书上也没有一个字去介绍所配的显示卡和声卡，一切只能靠我自己去摸索了。可能在这一系列机型里所配的硬件都不同，且品种很多不好全面讲述吧，但这极大妨碍了用户的使用却是一个无可争议的事实，因此这不能算是一个理由，与厂家的承诺也是相违背的。

在前文所提到的第三种电脑，其实也都是用市场上的散件自己组装的，在购买时甚至连所用配件的包装盒都一块给你，其中不光有该配件制造商提供的原版驱动程序，自然也有关于它的详细使用说明。自己组装的电脑就更不用说了，用户对这种电脑会更为了解、心中更有底，在使用时也就更为舒服、顺手。这正是用户所需要的，也是当前品牌机所欠缺的。

五、自信与自负

最后我想再说说品牌机的自信。自信是好的，一个没有自信的厂家是不可能生存的，但千万不要升级到自负。下面这个问题我想只能用自负去形容，那就是 RESET。

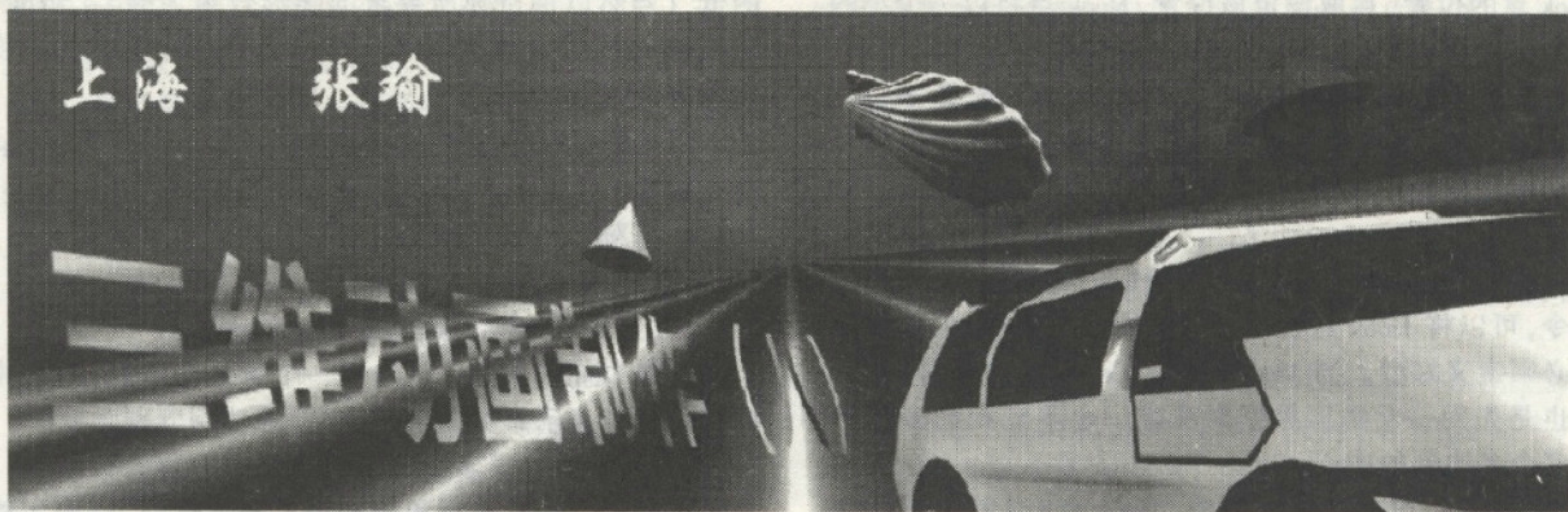
在杂牌机和自己组装机的机箱上你很可能会看到一个在品牌机上很难见到的按钮，那就是 RESET，它提供了冷启动方式。在以前，它也是品牌机的必备项目，但现在这样的品牌机已很少见了。不过有的在主板上还留有 RESET 跳线，如果您感兴趣，可以在漂亮的机箱上钻一个孔安上一个按钮。而有些主板上干脆就没有这个跳线，看来厂家已铁了心了。因为 RESET 的主要用途就是对付死机的，所以这样做似乎从侧面表明了厂商的一种承诺——系统可靠、永不死机。

对此，我不想再去强调 RESET 的重要性和常用性，也不想再讲述每次再关电源所产生的冲击电流对电子元件的恶性影响，关键在于如果你真有实力让我不再想起 RESET 的好处，进而忘了去使用它，那么我会佩服得五体投地。但事实上，没有一家厂商的电脑会让我产生这种想法，相比之下“永不死机”也成为一句笑话式的承诺，因为天下就根本没有不会死机的电脑。你可以说你的硬件已经完全没问题了，但用户所使用的五花八门的软件你能控制得了吗？别的不提，就连大名鼎鼎的 Windows 95 甚至 Windows NT 都有自己跟自己转盘的时候，连 Intel 的 Pentium 都有死机的 BUG，更何况是那些新手编的程序。现在的程序越做越庞大、越做越复杂，虽然在推出之前都经过多次调试，但我想肯定还会有 BUG 和不完善的地方存在，这都是造成死机的隐患，当在 Windows 中交叉使用时更增大了死机的概率。每次死机都得关上电源，等上几十秒再开机，如果你正在进行程序的调试，肯定会一晚上这么干好几次。烦，倒还不算什么，重要的是用户自己也心疼啊！

组装过电脑的朋友都应该知道，只要主板上有 RESET 跳线，机箱上有该按键的位置，不用半分钟就可以完全搞定。而这对那些年产量几万、几十万、几百万的大厂根本就谈不上是什么大的改动。如此轻松（对厂商）加愉快（对用户）的事情，品牌机们为什么不屑去做呢？我实在是想不通。我只想说：“死机既是避免不了的，那就让机器长寿一些吧！”

至于实际购买什么种类、什么型号的电脑，要依用户的财力、对电脑的熟悉程度、使用电脑的目的来决定。电脑这种商品有它的特殊性，其一是它的功能要非常复杂，需要营销者有丰富的专业知识。其二是它的组装非常容易，而且部件价格公开。如果您有足够的专业知识，能够自己维护电脑、自己进行升级换代，那么自己组装电脑确实比买品牌机省钱，性能上也可能强得多。可是如果您没有足够的知识，那么建议您还是去买品牌机吧。虽然品牌机的价格昂贵，但有人替你解决维修、升级（当然代价是要多花钱了）。买电视的人里一万个都没有一个是自己组装电视的，虽然这样做一定省钱。通过调查，你就会发现购买品牌机的私人用户中虽不排除有电脑高手，但更多用户的电脑水平是入门级的，而且身边也没有懂行的人可以询问。所以购买名牌机和兼容机之间的差价并没有白花，因为他们卖给你的不光是电脑硬件，还包括技术咨询、售后服务、维修升级等一系列服务。

可是当他们通过品牌机熟悉了电脑，更为深入地了解电脑后，如果要更新换代，我想他们大都不会再去选择品牌机而更多的是去挑选部件自己组装（至少现在的情况是这样），而在电脑业相当发达的美国也是一样，组装机一直是个人用户市场上的龙头老大。这是因为自己组装的电脑没有任何“Intel Inside”或“Designed for Windows 95”等引人注目的标志，但当所采用的配件都上了档次之后，无论是在质量与性能还是在可靠性方面，这种自己组装的杂牌机都完全可以与品牌机一争高下。而且同档次的机型在价格上，品牌机肯定也无法与前者相竞争。更重要的是这种电脑用得自由、顺心、舒服，当机器性能相差无几时这就成为私人用户所最为看重的了。我想，如果忽视了这一点，那么品牌机的优势在私人用户的眼中也将不复存在。♬



4.图形命令(Shaper Commands)

2D Shaper 的主要作用是为 3D Lofter 和 3D Editor 等模块提供"型",型是作为放样的横断面或平面物体而存在的。那么在 2D Shaper 模块中就存在着如何定义一个型、检查其合法性以及控制放样所生成的三维网格体的复杂性的问题。这主要是由以下六条图形子命令来实现的:

Shape/Assign:把一个或多个多边形定义为型。

Shape/All:把全部的多边形定义为型。

Shape/None:取消所有的图形定义,使其处于未定义状态。

Shape/ Hook:改变定位钩的位置和控制定位钩的显示。

Shape/Check:检查所定义的型的有效性。

Shape/ Steps:设定型的步数来控制三维网格体的复杂性。

下面就详细介绍这六条命令:

(1)Shapr/Assign(图形/定义)

该命令用以把一个或多个多边形定义为图形。

如果要把 2D Shaper 中的多边形作为一个定义图形传入 3D Lofter 中放样,对于单个多边形,你不一定要把它定义为图形,系统会默认它是一个定义图形。对于多个多边形,如果要把它们分别传人 3D Lofter 中进行放样,你就必须分别将其定义为图形。虽然一个定义图形可以由多个多边形组成,但在同一时候只能有一个定义图形存在;而若是想将它们作为一个图形,那么也不必特意定义。

在分别对每个多边形定义时,被定义的多边形将变成黄色;如果该多边形处于被选择状态,它将变为橙色。对已定义的多边形再次点取,将使它处于非定义状态。

将多边形的选择集定义为图形的方法是:

①点取包含要定义的多边形的选择集的字母标记,相应的多边形变为红色。

②点取 Selected 标志。

③点取绘图区内的任一点。这时选择集内的所有多边形变为橙色。

如果要取消选择集内任一个多边形的定义,可以先关闭 Selected 标记并点取要取消定义的多边形。被取消定义的多边形恢复为红色,处于选择状态。选用 Shape/None 命令可取消所有已被定义的多边形。

注意:如果一个图形由多个非嵌套的多边形组成,那么分别定义每一个多边形并放样要比把它们作为一个图形来定义并放样要有效得多。

(2)Shape/All(图形/全部)

使用该命令可以把当前显示于 2D Shaper 中的全部多边形定义为一个图形。选用该命令,所有多边形变成黄色,当前选择集内的红色多边形转变为橙色。

要取消任一多边形的定义,在其上点取即可。要取消一个选择集内的任一多边形的定义,先关闭 Selected 钮,然后点取该多边形即可。被取消定义的多边形将转变为红色,处于选择状态。

(3)Shape/None(图形/无)

该命令用以取消所有多边形的图形定义,将其恢复为未定义状态。

(4)Shape/Hook(图形/Hook 点)

Hook 点是你把一个图形输入到 3D Lofter 时,路径要通过的位于图形上的一个定位点;如果用当前的图形来代替 3D Lofter 预设置的路径,那么 Hook 点就是新路径上一点,新路径一般位于作图平面的交叉点。当然,任何时候 2D Shaper 中将只有一个 Hook 点存在。

当选择 Shape/ Hook 命令时,将出现一个子命令序列。这些命令提供了改变图形 Hook 点的三种不同方法。

①Shape/Hook/Place(图形/Hook 点/放置),缺省设置的情况下,Hook 点是位于 2D Shaper 的原点(0,0)。当使用该命令时,可以把一个图形的 Hook 点移到一个新的位置上。操作方法如下:将光标移到绘图区内要设定

Hook 点的位置，点取设定该位置，Hook 点将以一个小的黄十字显示出来。

如果你不想让该 Hook 点显示出来，选择 Shape/Hook/Hide 命令可将其隐藏。不过如果显示出来的话可以让你更好地控制图形。另外也可以通过键盘输入坐标来移动 Hook 点。

②Shape/Hook/Center(图形/Hook 点/居中)，使用该命令，可以将 Hook 点设定在一个图形的中心，但前提是你必须定义好型。与 Modify/Axis/Center 命令一样，此命令也是先用一个隐形界框来确定一个不规则的多边形或多个多边形的中心。

③Shape/Hook/Show(图形/Hnok 点/显示)，该命令是用来将 Hook 点显示出来的，如果定义图形的 Hook 点当前是隐蔽的话。Hook 点显示时，此命令旁将出现一个星号，标示出该命令的状态。

另外，如果 Hook 点位于当前的显示区之外时，你可以按图标面板中的 Zoom Out 钮来看到它，或使用 Shape/Hook/Place 命令来将其改放在当前显示区内。

④Shape/Hook/Home(图形/Hook 点/复位)，使用该命令可以将一个图形的 Hook 点恢复到缺省位置，2D Shaper 的(0,0)。

(5)Shape/Check(图形/检查)

使用该命令，可以对所定义图形的有效性来进行检查。

检查图形有效性的方法如下：

①从命令序列中选择 Shape/ Check 命令，2D Shaper 将首先检查所定义的型是否闭合，如果该图形包含一个或多个开放的多边形，那么将出现一个信息来告诉你。

②在警告框上点取 Continue 按钮，然后用 Create/Close 命令来把所有的开放多边形闭合。

③再选择 Shape/Check 来检查定义的多边形有没有交叉段和重叠节点，如果有，那么系统将会用一个小红框来指示段交叉或节点重叠的位置。

④在警告框上点取 Continue，使用 Modify 系列的命令来调整这些多边形。

⑤再次选择 Shape/ Check，如果该图形既没有开放的多边形，也没有交叉段和重叠的节点，将出现 “Shape OK”的信息，表示该图形是完全有效的。

⑥点取 Continue，现在可以进入 3D Lofter 中，将定义的图形放在三维路径上了，至于相关的命令我们将在 3D Lofter 的部分来讲述。

(6)Shaper/Steps(图形/步幅)

该命令可以用来调整所有多边形中段的步幅值。步幅值是直接影响到 3D Lofter 中制作的三维网格物体的复杂程度的一个重要量值，具体表现在每一个 Segment 被分成多少段，对于直线物体可以用零。因为较高的步幅值，将产生一个较为复杂的三维网格物体。为此，在 3D Lofter 中放样定义图形以前，设定的步幅值应尽可能的低（当然以保持你所要求的图形效果为准）。Shape/Steps 命令所设定的值在 3D Lofter 中同样是有效的。设定的方法为：

①从命令列中选择 Shape/ Steps，便会出现 Set Steps 的对话框。

②在对话框中调节滑块以增大或减小步幅值。

③选定要使用的步幅值之后点取 OK。

5. 显示命令(Display Commands)

选择 Display 命令，将出现一个子命令序列，分别来控制一些与显示有关的选项，它们的功用分别为：

Display/First：显示和改变多边形中的起始节点。

Display/Tape：显示和控制卷尺测量标记，以测定绘图区内的角度和距离。

Display/ 3D Display：将 3D Editor 中现有的三维网格物体以二维的方式显示在该模块中，利用它们为图形制作、编辑提供参照的背景。

Display/ Freeze：冻结显示区内的多边形，以便保证在进行其它修改操作时不致于影响到它们。

(1)Display/First(显示/起始点)

选择该命令，将带来一个子命令序列，利用它们可以显示或改变现有多边形的起始节点。那么起始节点到底是怎么回事呢？大家可以想象，当我们制作一个多边形时，必然会有好几个节点，系统会自动将它们从“1”开始逐个编号(节点如果显示，那么起始节点将为黑色)当多边形被放置在 3D Lofter 的路径层次上时，起始节点一般会被用作图形的基准点。最明显的例子是：当我们把两个不同的图形放在不同的层次上时，如果起始节点未对准，最后形成的网格体就会扭转。所以为了避免扭转，我们就须将第一点对准。

把图形送人 3D Lofter 之前，可以在 2D Shaper 中将图形对准：可以使用 Modify/ Polygon/ Rotate 命令来旋转这些图形，直到它们的起始点对准；也可以使用 Display/First/Choose 命令确定一个新节点，具体命令有：

①Dilspiay/First/Choose(显示/起始点/选择)，该命令是用来选定现有多边形中的某个节点为起始点的，操作时只需点取所选节点即可。注意不能选择开放多边形的中间节点。

如果 Display/First/On 命令处于开启状态，选定的起始节点将变为黑色。如果 Diasplay/First/Off 命令处于开启状态，该点不会变成黑色，但仍然会把它作为新的起始节点。

②Display/First/On(显示/起始点/激活)，使用该命令，可以把所有起始节点都变成黑色。有效选择集内的多边形的起始节点将变为绿色。当起始节点处于显示状态时，此命令旁将出现一个星号。

③Display/First/Off(显示/起始点/关闭)，使用该命令，可以关闭所有起始节点的显示。当起始节点处于隐蔽状态时，此命令旁将出现星号。

(2)Display/Tape(显示/卷尺)

此命令通过显示并控制卷尺测量标记来测量距离和角度。卷尺测量标记是一条绿线,一端有一个小方块,另一端有一个小圆点。通过移动小方块或小圆点,你可以测量多边形的距离和角度。屏幕上端的状态行将在你使用子命令时显示测量卷尺的当前长度和角度。测量结果的单位将由 Measurement Unit Selection 对话框来确定。

子命令序列如下:

①Display/Tape/Move(显示/卷尺/移动),使用该命令,可以通过移动卷尺测量标记的任一端来调节卷尺测量标记的长度和角度,或把整个标记移到一个新位置,就象我们拉动一根卷尺或是移动它来测量家具一样。通过移动卷尺测量标记,可以对一个多边形的全部或部分进行数据测量。如果当前测量标记处于关闭状态,使用该命令后将显示卷尺测量标记。

在这里要讲一下移动整个卷尺测量标记到新位置的方法:按住 Ctrl 键,然后点取卷尺测量标记的任一端。该标记的一个白色拷贝将附于光标上,而绿色标记仍留于原位。将这个标记移动到你希望的位置。点取设定该位置,完成操作。或点取右键取消该操作并返回。

②Display/Tape/Find(显示/卷尺/寻找),使用该命令,可以重新将卷尺测量标记的比例定为当前视窗的80%,并设定在视窗的中心。这条命令主要用在当目前的视窗比例与标准比例显著不同的场合。此时可能会因为卷尺测量标记太小以至于看不到,此命令使用后卷尺就可以看到了。

寻找卷尺测量标记的方法如下:确定使用卷尺测量标记的视窗为当前有效视窗。如有必要,点取该视窗内任一点以便激活它。从命令列中选取 Display/Tape/Find 命令,并点取 OK。

2D Shaper 自动地将卷尺测量标记设定于有效视窗的中心,并调整其大小,使其长度为视窗长度的 80%,并将其角度重新设定到 270 度的缺省状态。

③Display/Tape/Show(显示/卷尺/显示),使用该命令,可以显示出卷尺测量标记。当卷尺测量标记显示时,该命令旁将出现星号。

④Display/Tape/Hide(显示/卷尺/隐藏),使用该命令,可以关闭卷尺测量标记。当卷尺测量标记不显示时,该命令旁将出现星号。

⑤Display/Tape/Toggle VSnap (显示/卷尺/打开节点捕捉),使用该命令,可以打开节点捕捉。利用该功能可使卷尺测量标记的选定端自动地捕捉到最近的节点,这样就提供了测量图形元素的准确的方法。当节点捕捉打开时,该命令旁会出现星号。

(3)Display/3D Display(显示/三维显示)

本命令可以使 3D Editor 中的一个或多个三维网格物体,作为 2D Shaper 的背景。你不能对 2D Shaper 中的这些背景进行修改,但你可以利用它们作为 2D Shaper 图形制作的参照和定位标准,以便准确地绘制路径等元素,并保证尺寸的正确。利用该命令及其子命令,你可以在 2D Shaper 中显示该背景,并打开或关闭其显示状态。

①Display/ 3D Display/ Choose(显示/ 三维显示/ 选择),使用该命令,可以指定 3D Editor 中的那些物体将在 2D Shaper 中显示。

选择现有物体的方法:选择 Display/ 3D Display/ Choose 命令。此时将出现 Display Object 对话框,其中列举了 3D Editor 中所有物体。点取你要显示的物体的名称,或点取 All 选择所有的物体,或点取 No 以不选择任何物体。在选定的物体名字旁将出现一个星号。当选定要显示的全部物体后,点取 OK。选择 Display/3D Display/On 命令即可。

②Display/3D Display/On(显示/三维显示/打开),使用该命令可以把 Display/ 3D Display/ Choose 命令选定的物体构成的背景显示出来。当前选定的三维网格物体呈现亮灰色并准确地反映它们在 3D Editor 相应视窗内的位置。

被显示的三维网格物体,不受 2D Shaper 命令的控制并且不影响在 2D Shaper 中制作的多边形。在任何时候,你都可以进入 3D Editor,改变有效视窗或图形的观察方式,然后再回到 2D Shaper 中,你的任何改动都将在这里反映出来。

注意:在这里我们提前讲一点 3D Lofter 的东西。有时当你要放样定义的图形时,可能需要旋转 3D Lofter 中的路径方向,以便按你显示的三维物体背景的合适方向在 2D Shaper 中制作网格物体。

如果显示为 Front 视图,可以用缺省路径。如果显示的是 Top 视图,应在 3D Lofter 的 Left 视图中将 3D Lofter 的路径旋转 90 度。为此,在 3D Lofter 中最好打开 3D 物体的显示,以便于调整模型。如果在 3D Editor 中选择 Creating/Object/Get Shaper 命令,要确定在 3D Editor 中提供显示三维物体的视窗是有效的。

(4)Display/Freeze(显示/冻结)

使用该命令,将会出现三个子命令,利用它们你可以冻结或解冻多边形。冻结的多边形将呈白灰色,并且它们不受诸如移动、旋转、缩放等命令的影响。

选用 Display/Freeze/Polygon 命令,并点取一个多边形,即可冻结或解冻该多边形,打开 Selected 钮,再点取绘图区内任一点即可冻结或解冻一个多边形的选择集。选用 Freeze/ All 命令即可冻结所有的多边形,选用 Display/Freese/None 则相反。

至此,我们已分别讲述了 2D shaper 模块中包含的每一条命令,由于篇幅有限,不能每条命令都详细描述,故而有详有略。下次我们将研究 3D Lofter 的命令。

十大共享图形工具

缤纷的世界是人们永远的梦想，Internet 正是这样的世界。在这个虚拟的世界里同样流传着众多制造缤纷的工具，花样翻新着令人目不暇接，这里向你点评的十个图形处理工具集，就有着各异的风采，变换、风流着。也许它不是最好的，也许会有遗珠之憾，但是因为这里的都是 ZDNET 统计的 Internet 下载之 Top Ten，也就是说有最多的用户群，如同游戏榜中的《仙剑奇侠传》，存在就有其合理性。

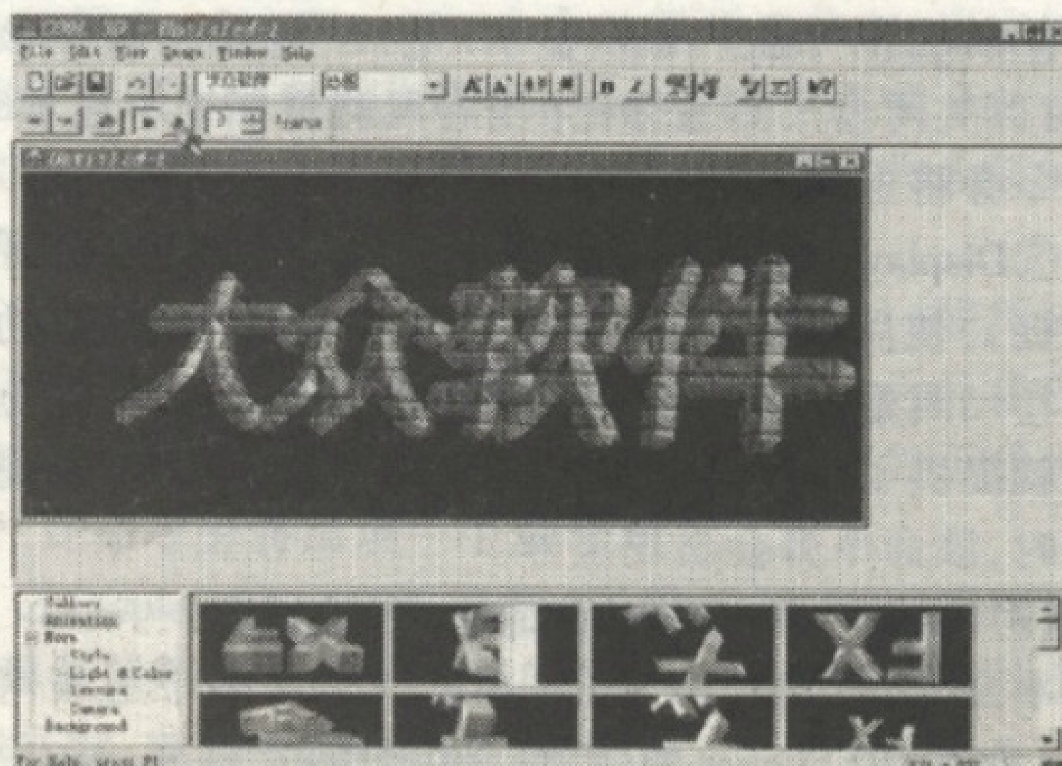
一、Ulead COOL 3D 1.0

不知大家有没有与我同样的想法，当我想制作一幅带有立体文字的静态位图，或者我想把某个标题文字搞成可以旋转的动画格式来装饰我的个人主页时，以前我第一个想到的一定会是 3DS。可是，凡是多少玩过两下 3DS 的朋友一定都深有体会，即便是制作最简单的静态立体文字也要经过数道烦琐的步骤。尤其是在最后的对 3D 物体设置光源一步，没有丰富的 3DS 使用经验和专业知识的人是非常难达到理想的效果的。由于 3DS 过于专业且不直观，制作旋转的立体文字对于初学者来说就更是感到挠头，而且 3DS 生成一段动画所需的时间很长，倘若做出来的东西又与你想象的大相径庭再重新来过会非常的费时费力。所有这些，都给普通用户带来了极大的不便。今天，我要向大家介绍的这个 Ulead COOL 3D 也许能使你的问题迎刃而解。Ulead COOL 3D 是由台湾友立资讯有限公司（ULead）开发的一款专门制作各类 3D 文字图片和动画的工具，它体贴的设计和极其直观的操作界面都给使用者带来了极大的便利，使得即便是从未接触过计算机的人也能制作出各种美观靓丽的 3D 字体来。

进入 COOL 3D 的界面，你便可以看见一个默认生成好了的“COOL 3D”立体图形放在中心的预览窗口中，现在，你就可以开始制作你自己的立体文字了。首先，先输入你欲制作的立体文字的内容。在界面上方存盘的快捷按钮右侧有个文字栏，你会看到你在那里输入的文字会马上反应到中心的预览窗口中，顺便说一句，中文同样可以，你只要用 Windows 95 自带的输入法输入就可以了。在文字栏旁的下拉菜单是供你选择立体文字的字体的，你的 Windows 95 装的字体越多，你就能做出更有个性的立体文字来。随后，在窗口顶部的“Image”项中选“Dimensions”来决定你所做的位图或动画的大小，默认尺寸是 576×189。这样，初始设置便完成了。

大概你刚进入 COOL 3D 第一眼看见的就是窗口下方的那些五颜六色的材质示例吧，不错，这些正是 COOL 3D 最体贴的设计。在整个界面的左下角有一个小目录，这里是让你设置 3D 字体表面的各种效果处理的地方，共包括 Gallery、Animation、More 和 Background 四部分，其中 More 是可展开分支。Gallery 中一共向你提供了 26 种不同的成品材质和光泽处理的搭配方案，在你选中的式样上用鼠标轻轻点两下，你便会看见预览窗口中完成后的情况了，这个项目能使你快速地生成一张效果很好的位图或一段动画，怎么样，不错吧？

进入 Animation 项，你会看到原先的材质示例变成了立体文字的各种旋转示例，这里共有 21 种不同的常用的旋转、表面波动、闪烁效果，选择一种后再到文字栏下方的动画帧数栏里填上旋转一周所需的帧数就可以了，真是十分方便。



双击“More”,它下面有4个分项。第一项Style是定义和设置成型的3D文字的粗细和材质形态的，共有31种。与3DS的功能类似,在Light&Color下,你可以在你的字体材质上打上绚丽多彩的灯光效果,它能使你的材质产生奇妙的颜色效果,而这些效果不用你自己再去摸索试验，COOL 3D已经给你提供了33种不同的光影效果。与前面的Gallery相比,在Texture里你要干的就是根据形态和灯光来自行决定3D字体表面的材质贴图，当你自己设计出了一套材质、灯光、形态的搭配后,你就可以把它放到Gallery中变成一种新的方案了，Texture里共有33种材质贴面可供选择。定义好如上这些项目后,在Camera里你可以针对你的3D字体的大小和效果来选择一种合适的视角。笔者认为COOL 3D在视角方面提供的镜头方位太少,仅有8种,并不十分够用。

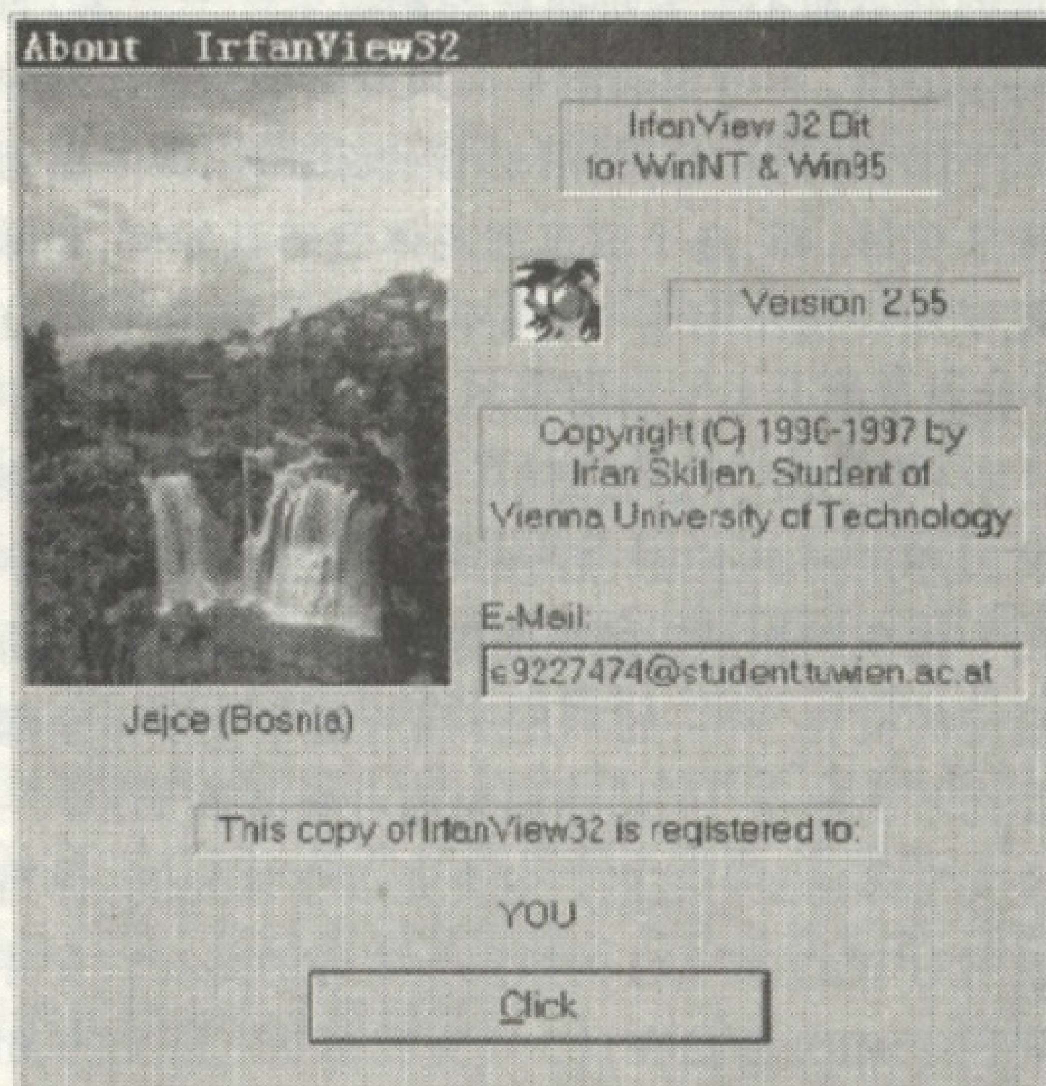
制作部分的最后一项Background不用我说大家也能明白个大概,即在你的作品背景上衬上某种颜色或一张位图,现成的有53种。

至此,我想你一定已经基本了解了COOL 3D的功能和用法了。COOL 3D支持把图片存为BMP、JPEG、GIF和TGA格式,如果是动画的话可以将其存为GIF和AVI文件。更妙的是,COOL 3D还有一种专用的存盘格式,一段20帧的动画仅有17K,这样就为用户大大压缩了硬盘空间。而且,COOL 3D生成位图和GIF动画的速度也很快,半分钟便可搞定一段10多帧的动画。

笔者已经将Ulead COOL 3D的共享版放在了本期的配套光盘里，有兴趣的朋友可以用一用或去http://www.ulead.com查看有关信息。但愿这个好用的Ulead COOL 3D能给你帮上点忙。 北京 李靖

二、IrfanView32 2.55

网络开始将异域变成近郊,在这之前我打赌你不可能用到以色列或奥地利的软件,而今如你所看到的这个IrfanView 32即是出自欧洲那个令人神往的小国奥地利的一个大学生之手，刚拿到这个软件我还颇费了番思量,IrfanView 32何所指?我知道Ir是伊朗(Iran)的域名、fan则不用说是狂热者或曰发烧友，难道是哪个原教旨主义在奥地利也有支持者?后来不经意才知道我这厢百转千回实属网络综合症并发，Ivfan只是那个学生的大名,喊!刚打开时我那份诧异?居然除了菜单一无所有,这反倒勾起了我一探究竟的兴致，要知道这可是Ziff Davis推荐的热门工具,有众多的网络下载纪录。果然,在它平实的界面下是轻快而不俗的特性，请看：做为Win 95一个短小而强悍的图像浏览器,它可以打开多达24种格式,罗列几种少见的格式如png、emf、pbm/pgm/ppm，最好的是可支持multi - gif(gif89a)、multi - ico及multi - tiff,仅此一项就不可小视。你还可转存成格式为jpg、gif、bmp、png或tif,也可立即设定喜欢的图像为墙纸



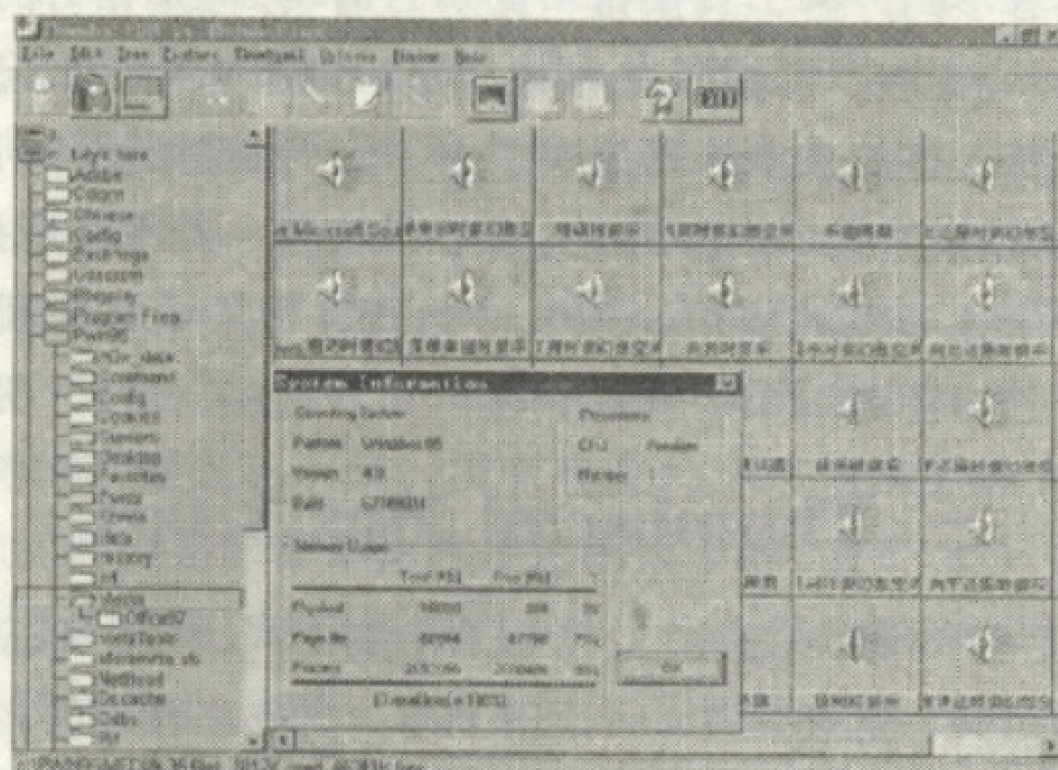
或者缩放而不变形,另外文件预览、拖放支持、幻灯片播放,快速目录管理,转化64K或更高的颜色为256色,你确实看不到许多工具按钮和复杂的选项,但是相对的文件显示相当快而鲜亮,选项中很贴心地由你自己决定是否将所支持的众多格式关联给它,这一点温柔恰与所介绍的其它软件的霸道不可共语了，最后一点不可不提：对于个人非商业应用，该软件免费，即不是非注册不可。它的特点三个字:短、平、快。 北京 明炙

三、Thumbsnail Plus 3.0g1

一个奇妙的工具，一个强有力的工具，一个不应错失的工具，这就是Thumbsnail Plus。在被它有趣的名字Thumbsnail(大拇指)、明快的界面和与之和谐的公司名称Cerious(樱桃色)吸引而试用之前我一直当它是又一个图像处理工具，现在我可以不夸张地告诉您，它被视为一个佳妙的多媒体文件浏览器和组织者似乎更确切些。首先令人惊叹的是以其只有三、四兆的容量居然支持多达七十四种格式,相信看一遍帮助中列举的所支持文件列表都是一个很好的学习过程,它至少让我在碰到新潮的DC数字相机格式时不会特惭愧，比如J6I(理光)、KDC(柯达)、KQP(柯尼卡),其它如STX、MND之类当属闻所未闻类型吧。

其实撇开这些听上去很棒实际中八辈子用不到的功能再来审视一下，你会发现它依然是你心中的那一款。一运行它就开始遍历硬盘并建立一个数据库,你可

以迅捷地用它维护你的图像、动画片段、简报、字体、图标和声音文件。你的 WINDOWS 中装了多少个 FONT,怎么系统启动越来越慢，光靠 DIR 是搞不清哪个有用，另外所谓 GARAMOND BOLD 倒底是一种样子,如果能有一个直观的列示而不需要每次在控制台里逐一尝试，肯定是件有趣的事，有了 THUMBs 你只需指到所在目录并按一下"手印",哗!英文字体居然有这么多种,有一些宫廷花体着实美妙。嗯,选个潦草的花体做墙纸如何,在众多的花花绿绿中透出书卷气，好吧，按右键找 WALLPAPER，如愿了吧。至于看哪个不顺眼想换个地方或干脆去掉，可不是 DEL 掉这么简单，删错了会影响注册表并且如有程序用到会报错，后患多多，在这里选删除字体会弹出一选项问你是想转移或删去等，删错了可以给你一个后悔的机会。唯一的不足是所有的中文字体全都视为异类而不出图标，但是你如果用右键菜单 VIEW 一下发现中文字体还是可查的。这儿是以字体为例，你当然可以看看对 WAV 或 AVI 的效果，奇怪的是在它支持的文件列表中 MIDI 赫然在目，可是我多达三百支的 MIDI 却视而不见，可恼。另一个与众不同的强力特性是对所支持的各类文件均可注释，加入关键词，获知文件各种细节，据此可建立起自己的文件库而不致迷失。



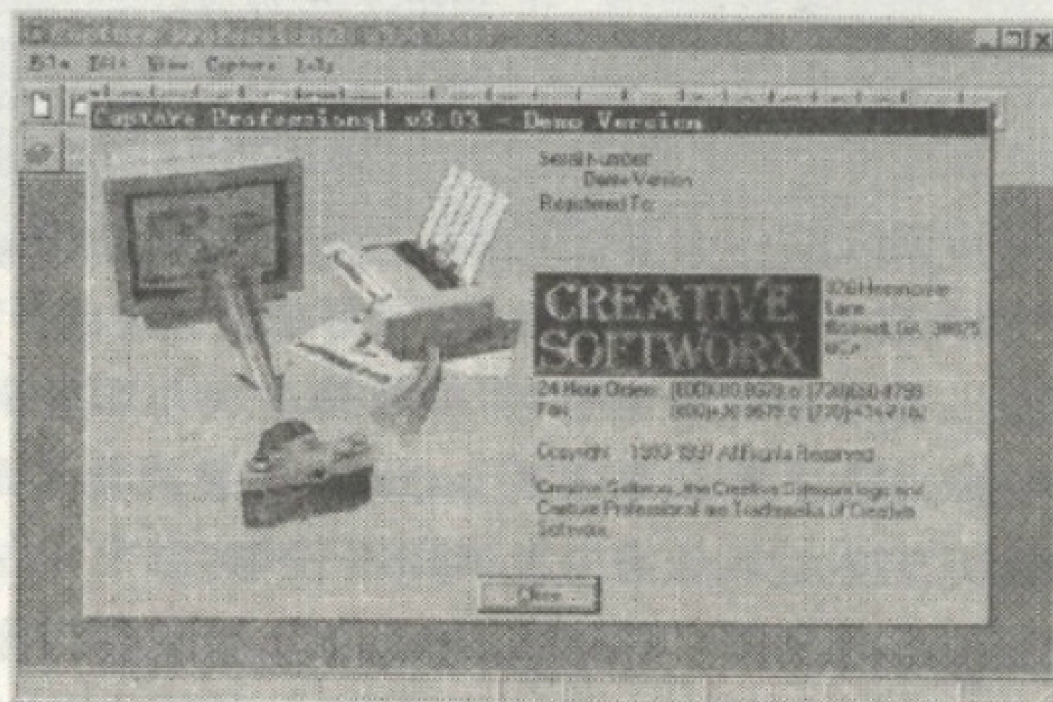
让我把更多的激赏留给你吧，唯一可以肯定的是这儿告诉您的只是一个起点，怎么做和做什么只受到您的想象力制约。快点拥有吧，它应当是无论专业或非专业人员手边必备的工具箱。

北京 明灭

四、Capture Professioral 3.03

顾名思义，以抓图为己任的这款 CREATIVE SOFTWORX 制作的工具可以九种定制的方案来获取来自激活的窗口、桌面、椭圆形、图标、区域或全屏的图像并且有二十种常见或罕用的效果作后处理，包括调整像素、旋转、虚化、亮化对比等等，实际上，你可以拷贝图像至剪贴板或打印机甚至应用软件，也可以存为九种常见的文件格式如 EPS、GIF、JPG，提供文件压缩选项。

最有趣的莫过于它有从可执行文件中抽取图标(ICO)，光标(CUR)或图片(BMP)的功能。有时是不是挺纳闷就一个可执行文件怎么做到的图文并茂？哈，现在你不必用 BORLAND C 的 RESOURCE WORKSHOP 这类庞大的专业应用就可以浏览一下哪些文件含有你感兴趣的东西或者建立自己的图标库。



不过也并非没有可以非议的地方，用它兴冲冲截获的图片打开来一看，每幅画面间隔出现版权信息而显得支离破碎，也即它强劲的抓图能力纯属 DEMO，虽然说 SHAREWARE 用各种限制来保护自己的权益无可非议，不过它所采用的方法却是最为强加于人的。所以去注册吧，或者试试下面介绍给您的内容。

北京 明灭

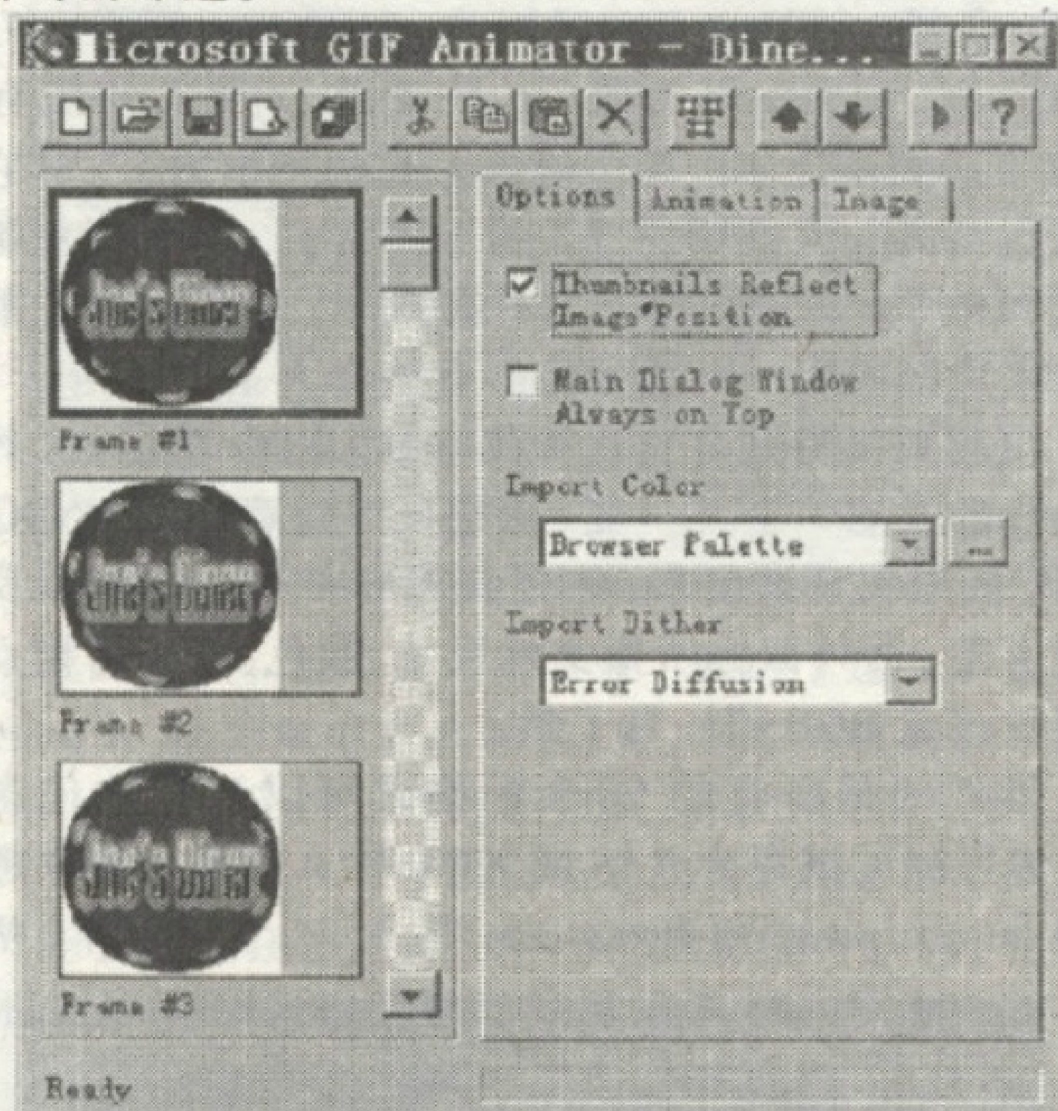
五、GIF Animator

也许您看到本文时已是旧闻了，不过对于笔者而言，微软公司的 FRONT PAGE 98 近日在京发布可是颇为引人关注，相信网上的朋友无论你是否拥有自己的"烘焙鸡"（可不是宠物，台湾人戏称 HOMEPAGE 为烘焙鸡)，应当听说过 FRONT PAGE 做为一种 WEB 页面创建和管理工具而广泛流行。

这儿提到它并不是打算说明新版中的无缝集成或者远程协同编辑等诸多亮点，而是为了告诉你本文介绍的这个其貌不扬的动画编辑工具 GIF Animator。微软巨人在其众多的产品线上包含了大量的小玩意，免费但没有技术支持，其中的 GIF ANIMATOR 也是构成微软互联网策略的小小组成部分。

该工具侧重于创建漂亮动感的 WEB 页面，让你不必太高的传输率、太久的耐心就可以看到吸引人的画面。在 FRONT PAGE 98 这个大汉堡中就夹进了 IMAGE COMPAGER 和 GIF Animator。也许人们已经习惯了 MPEG 之类赏心悦目的画面效果，不能够接受由静态图像一帧帧拼接成的动画，但是因特网迫使人们重新面临选择，是速度还是美妙的画面，现有的带宽和技术无法兼而有

之，折衷的结果是：你比平常多等几秒，然后小幅的GIF 89A格式的图片就点缀在访问的页面上，颇有点化腐朽为神奇的味道。



如你可能知道的，标准的GIF 89A格式文件可以由众多的一帧帧GIF格式图片拼接形成一个独立且可以连续放映的文件。虽然几乎所有的看图工具都可以显示，但很少有能够一帧帧编辑、插入、删除或调节，拖放任意的图片还可采用四种抖动方法如SOLID、PATTERN、RANDOM、ERROR DIFFUSION来适应不同的需要。

更好的是它还支持AVI格式的动画，别贪心，找一个一、二百K的AVI试试。等待，然后就随心所欲吧。

北京 明灭

六、Lview Pro Image Processor 2.0

早于1993年就诞生了最初版本的Lview，甚至在Win 95正式发售前一年Lview就出了全32位版。随着时代演进，Lview也更替至Pro 2.0，一直以其独到、强力和易用的图像处理能力为人们喜爱着。

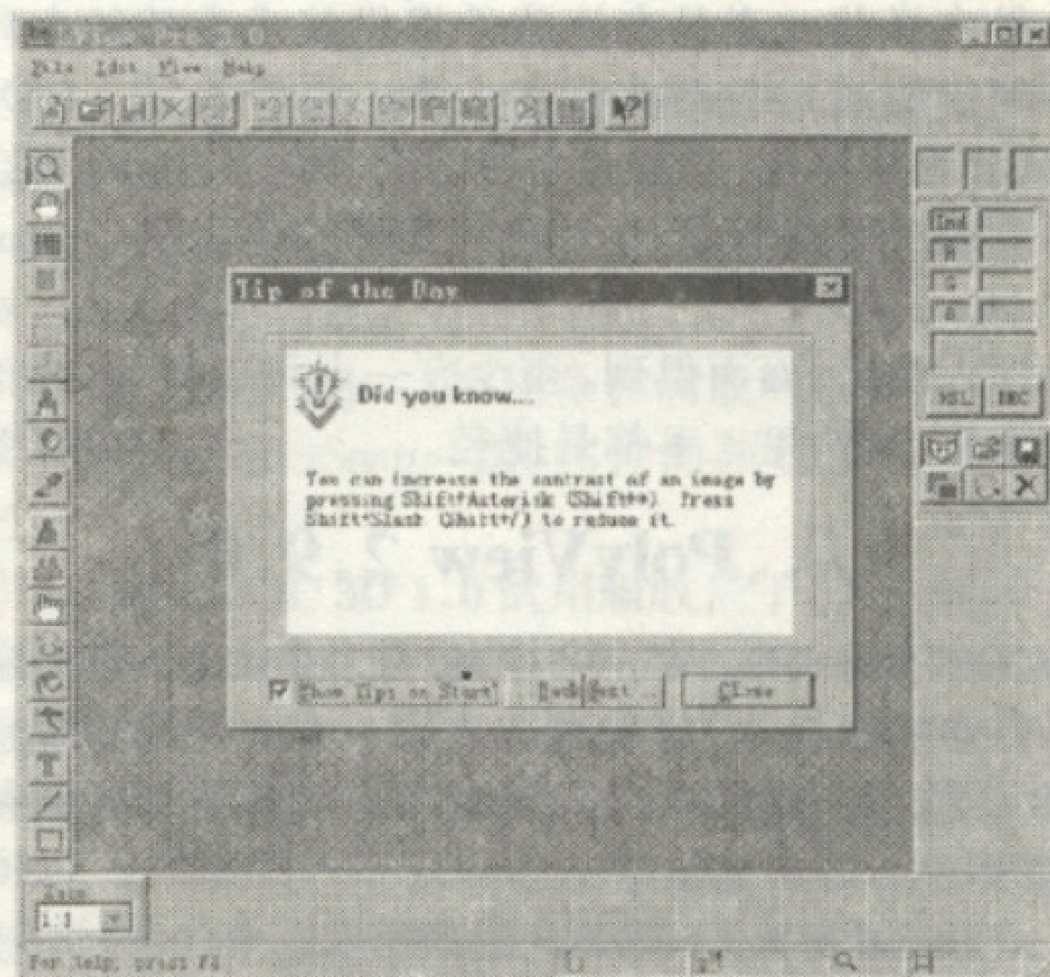
如果你有图像处理的经验，那么不多的时间就可上手，工具条上的图标、状态窗口，都予人亲切感。有趣的是现在很多程序也包括Lview都效仿了Win 95的WELCOME功能，每次给你一点提示，是一项挺贴心的设计。如果你对平面图像的若干概念尚不清楚，Lview详尽的帮助中，还有一些背景知识库，可能正是你想知道的。做为一个完整的图像处理器，Lview Pro允许你从现存的图像素材拉伸、变形来创建新的，支持TWIN兼容的设备如DIGITAL CAMERA、扫描或捕获卡。能帮助你容易地组成图片库、形成图片索引、动画播放或者文件转化、加之顺手的文件管理功能（删、移、改名……），当然，仅止于此还真显不出它过人之处，深入进去，你会发现它实际上是面向INTERNET的工具，能够制造透明背景的影像及符合GIF89A的动态画面（至今为止，多帧动画中普遍应用于WEB的仅限于GIF89A格式），这里为您稍做阐明：点击绘画中的设定帧按钮就弹出相关多帧处理工具条，你可以很容易地设定帧数、坐标点、持续时间、定义通用调色板等等。设定好了随时可以回放看看效果。

在你的主页上创建有透明像素的图像产生特殊效果应该很有成就感的，只要遵循以下几点就不会有任何问题：首先确定当前图像是否基于调色板格式，想知道这个的话用COLOR DEPTH（色深）查一下便知，如果不是则必先得转化一下。其次选定相对透明色的调色板入口，然后对GIF文件格式选项中的GIF89A及“SAVE TRANSPARANT COLOR INFORMATION”全选，最后以GIF 89A格式存储。想必您有点看不明白，没关系，任何尝试都有价值，您试着用它创建一个动态贺年卡，相信所介绍的对您会有点帮助吧。

北京 明灭

七、Paint Shop Pro 4.12

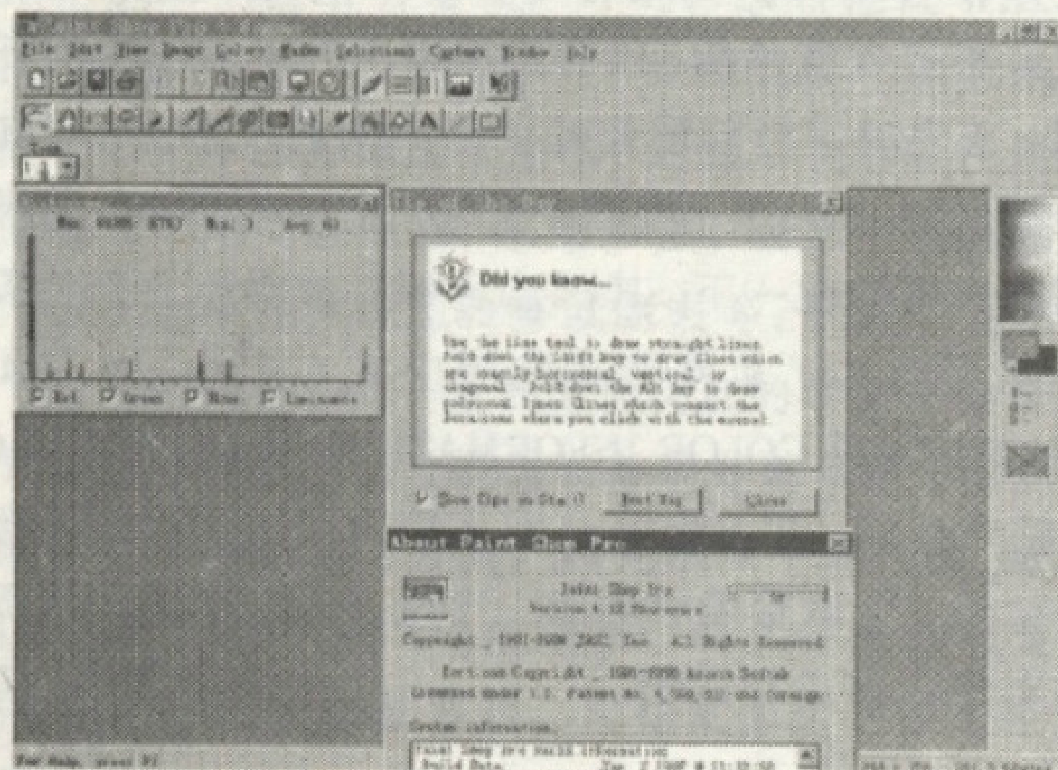
JASC公司的Paint Shop Pro 4.12很容易让人想起PHOTOSHOP。PHOTOSHOP的强大和繁复是众所周知的，现在让我们看看不为人知的这家小店（SHOP）究竟有何妙处。



第一眼就认定不过是众多图形编辑软件中的一个，太多的工具条按钮和渐变的调色板明示着这一点，那时正被PHOTOSHOP的庞杂折磨着，看到一个从名字到外表都如此相似的软件颇觉不耐，遂旁顾他事。这次顺手打开多瞅了一眼，颇觉奇怪怎会有当时先入为主的成见，顿生遗珠复得之乐。

首先是它内建了屏幕捕捉功能，也即打算提供一个

关于图像的完整解决方案，这样生成的图像就可从空白创建，TWIN设备引入或干脆是屏幕捕获等多渠道来源。似乎渐成为标准，如今大部分截图工具都提供区域(AREA)、满屏(Full SCREEN)、活动窗口(ACTIVE WINDOW)、模块(OBJECT)、用户自定义。激活方式也提供了热键，时钟控制，或右键三种，但是显然因为标榜图形专门店(PAINT SHOP)，截屏功能只是聊备一格，在其它众多强大的功能前显得黯淡无光，甚至帮助中也只是泛泛一笔，事实上在众多Direct3D游戏面前确实显得无能为力。



与此相对的其他一些功能却相当精深，如直接支持ADOBE和ALDUS的滤镜插件、多种特技效果、提供分层通道、对文件格式批量转化、直接支持26种光栅格式和间接支持9种光栅格式，并可通过导入外部程序支持其它的文件格式等等。因为所有这些功能都已渐近专业图形处理软件，绝非三、五言可道尽用途，故此不赘述。

最古怪的一点是在该软件提供技术支持的大约十个国家中也居然包括北京和上海，语音电话、FAX和E-Mail悉从尊便，这似也可见该公司的实力和远见，所以，觉得好的话注册一个吧（更多的信息见：http://www.jass.rom)。

深入浅出、面面俱到。至少有一点可以保证，无论你是否新手，从这里入手都是捷径。 北京 明灭

八、PolyView 2.9.0

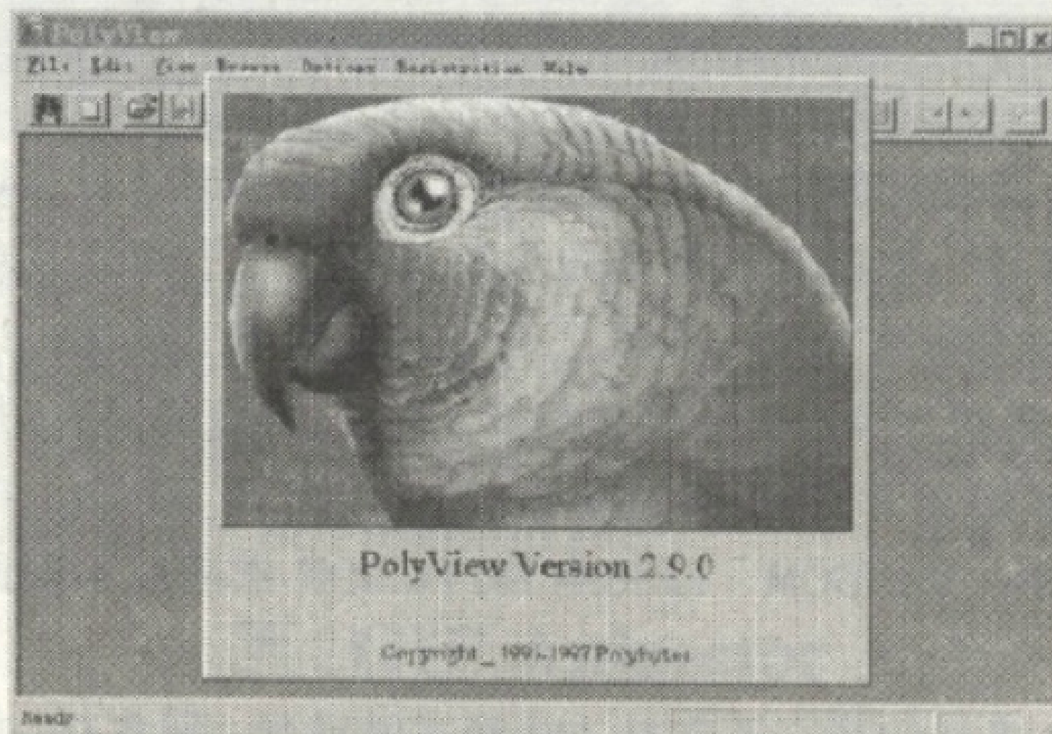
DOS下的SEA，Win 95下的ACDSEE似乎已经确立了不可动摇的地位，在我这儿占据一个固定的位置也已经很久了。一直挺满足的，没觉得有什么必要寻找替代品，直到PolyView的出现 。

ACDSEE支持11种常见图形格式，在PC上应当是很够了，不过碰巧您运行于NT下又面对众多其它机型的图像格式，再或者是象我一样的喜欢搜集各式罕见格式如CALS或IBM IOCA，那么Poly View就突现出其卓尔风姿了，它支持至少21种，不过不那么好的消息是只有注册版才提供那些不多见格式的管理浏览及打印。

其实它所解读和转换的格式远非最多，前面提及的THUMBSNAIL数倍于此，但因PolyView定位于浏览、文件管理、目录索引等与ACDSEE重叠的部分，所以图像显示的速度、交互的便捷、干净明快的界面更为重要，应当说除了显示的速度上还稍逊于ACDSEE，众多的其它功能都是前者所不具备的，您能够快速调节对比度、明亮度、色彩、转换许多图像格式，同样可以获取TWAIN设备图像，提供满屏或窗口内的动画，对图片外观有16种处理方式以及如边缘过滤等大量的特技效果，其它重要的包括高效内插值缩放、图形库索引、可根据关键字定义和排序、可批量打开文件并打印，对所有这些能力细致入微的控制——选项之多有些令人不知所措。

说起来我特别喜欢它所具有的UNDO功能，大约也因为我的主意一会儿一变，而它可以任意设置UNDO缓存区，极限我没试出来，不过我想64M够大多数人反悔三天了吧。另外鼠标所指文件尺寸、颜色位深、所指点座标值及该点RGB值一目了然。

最妙的是所有的20余种格式可以无损地任意转存，你可以试试存为RAS或XWD什么滋味。感兴趣的话去http://www.polybytes.com吧。 北京 明灭

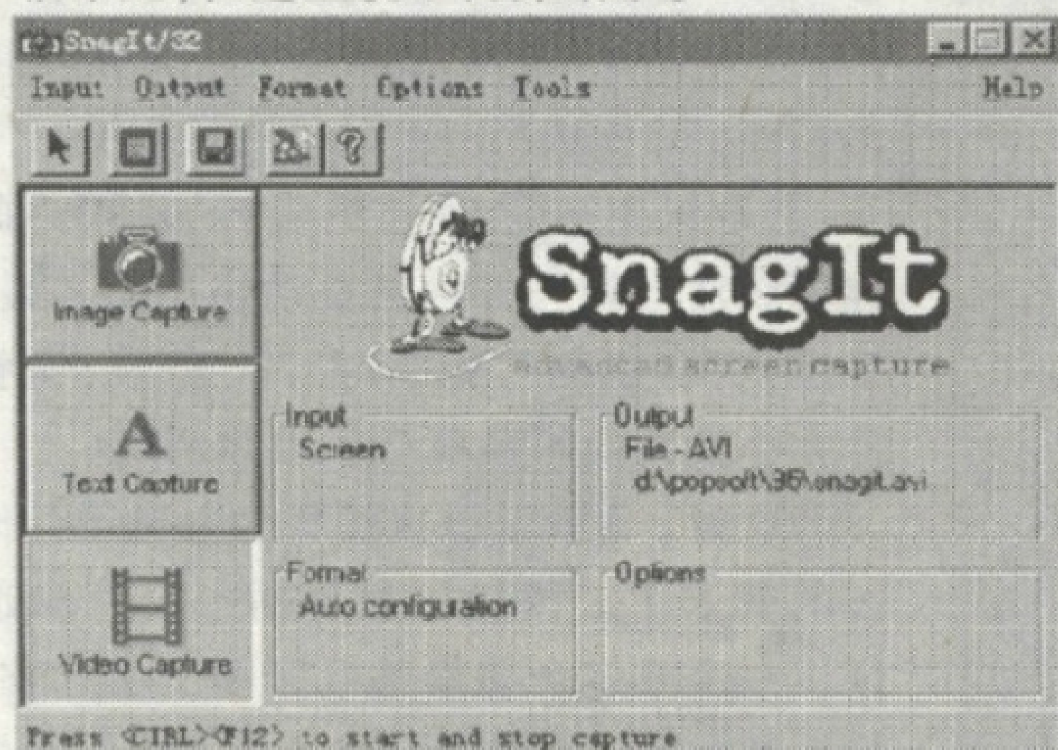


九、Snag It/32 4.0.1

现如今在Win 95下抓图的软件有很多，让人有点难于取舍，基本的功能吗大家都有，关键在于特色，别人能“抓”的我能“抓”这不算什么，别人“抓”不了的我也行这才显英雄本色。

Snag It/32，在众多的抓图软件中一点也不显眼，但如果你曾使用过它，你就会知道它是与众不同的，Snag It/32的界面很普通，最上面是菜单和工具栏，菜单共有六项，分别是：Input、Output、Format、Options、Tools和Help。Input一项中共有Screen、Window等数项选单，使用者可以在这里决定你所要抓图的范围，Snag It/32可以抓取Screen(屏幕)、Window(窗口)、Active Windows(活动窗口)、Region(区域)、BMP File(BMP图形文件)、Clipboard(剪贴板)、Full-screen DOS(DOS屏幕)。在这个菜单里还可以对抓图细节进行设置，譬如说鼠标是不是抓入、是否自动卷轴等等，如何设置全凭个人喜好。同Input对应，Output主要是用来设定抓图的输出方法，你可以直接用打印机输出，也可以拷入剪贴板或存成图形文件甚至可以放到E-Mail中发给别人。在Format菜单中，你可以对所抓图形的一些参数进行调整。另外三个

菜单很常见，在这里就不再介绍了。



说到这里，也许有读者会说，你讲了这么多也没说出 Snag It/32 到底有什么特色！好，现在我就讲讲它的特色，Snag It/32 支持三种抓图方式：抓图形、抓文本、抓动画。其中抓动画一项可以说是它的特色吧。细心的使用者可能会发现在使用这三种不同的抓图方式时，主窗口显示的信息并不完全相同，但使用方法大体上是一致的，这里就如何抓取动画一项做详细地说明！首先，在屏幕左侧一排三个竖的按钮中按下 Video Capture（在 Tools 菜单中选取相同一项也可以），窗口最下方会出现抓取所用热键（热键可以在 options 菜单的 Program Preferences…中设定），窗口正中是有关抓图的一些信息，其中 Output 一项要看看清楚，别抓了图以后找不到放在哪（动画存成 avi 文件）。抓图形、抓文本的方法同抓动画大同小异，这里不再多说！另外需要说明的是：或许由于笔者使用的是没有注册的试用版，所抓动画只是每秒一帧，如果想舒舒服服的使用，就快去注册吧。北京　川页

十、HyperSnap - DX 3.0.7

HyperSnap 是一个“历史”比较悠久的抓图软件，但是为什么要在名字后面加 DX 呢？原来这是标榜自己可以抓 DirectX 的图，现在 Win 95 下哪里还有不是 DirectX 的游戏，普通的抓图软件是一点脾气也没有，就更别提 Print Screen 了。

运行 HyperSnap - DX 会出现一个窗口，运用窗口菜单提供的功能，你将充分体验到 HyperSnap - DX 的厉害之处。

File：文件菜单中提供了文件操作、打印操作，甚至还提供了发 E - Mail 的功能。

Edit：当你抓好或打开一幅图后，在这里可以进行拷贝、粘贴、清除、剪裁等简单的功能。

View：同样在窗口中有图的情况下，可以选择全屏观看以及 PageUp、PageDown 选择观看等简单的看图功能，对于一个抓图软件来说，这些都不是重点。

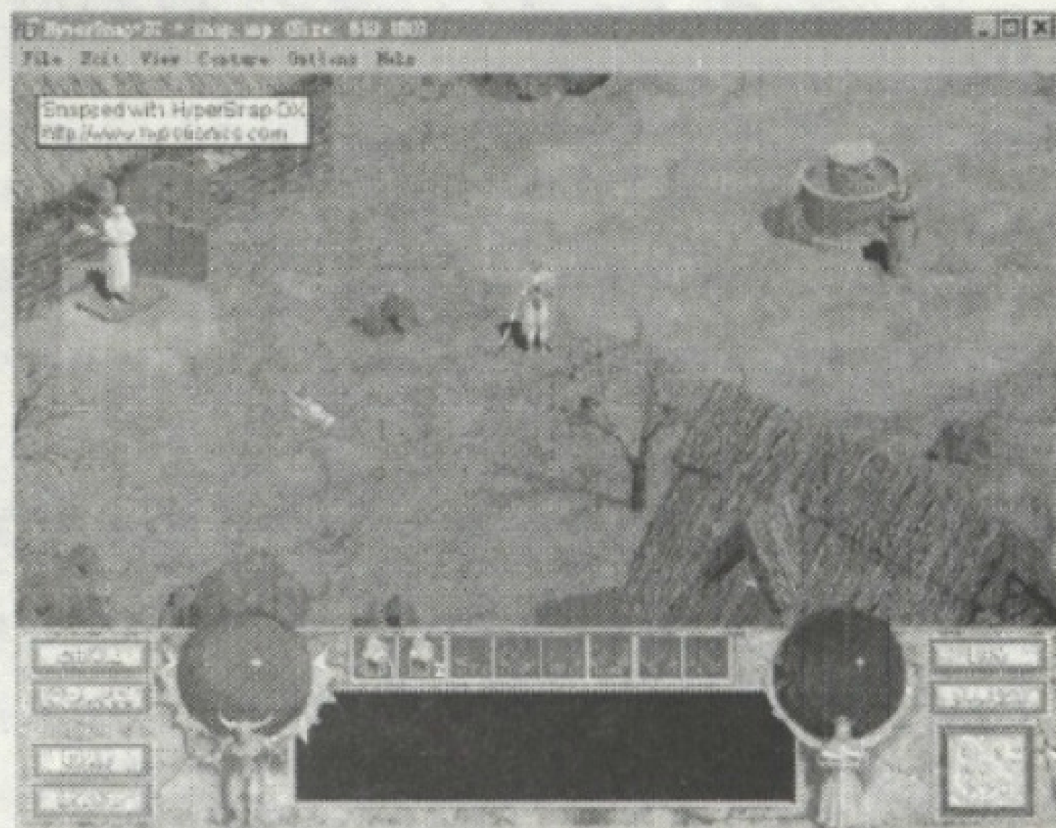
Capture：这里就是 HyperSnap - DX 的核心之所在，全面的抓图选择是 HyperSnap - DX 的一个特点：

Full Screen 是全屏抓图，这是最普通的功能。

Windows 是抓窗口，你可以指定抓哪个窗口。

Active Windows 是只抓活动窗口。

Active Windows Without frame 与 Active Windows 的区别是前者抓下窗口的全部内容，包括窗口本身，而后者只抓窗口的内容。



Region 十分好用，你将会用 HyperSnap - DX 提供的十字框把想要的区域圈住，于是圈住的内容就会被抓下来。

Repeat Last Capture 是重复地抓。

Enable DirectX and GLIDE Capture 如果你想抓 DirectX 的图，选上它准没错，只要按下 Scroll Lock 就可以了。

Quick Copy、Quick Print、Quick Save 使你抓图后的处理省事多了。

Auto Scroll Windows 自动卷动窗口。

Include Cursor Image 抓下的图包含鼠标。

Restore After Capture 在抓图之后恢复窗口。

Opentions：在这里你可以选择热键，隐含提示等系统设置。

Help：有不明白的吗？来这里，详尽的说明帮你彻底了解 HyperSnap - DX。

如何，HyperSnap - DX 还令你满意吗？如果是的话，那么就希望 HyperSnap - DX 在你的硬盘里多留一段时间吧。北京　盛风

Ulead COOL 3D 1.0 试用版收录于《大众软件 CD》总第 8 期\VIDEO\COOL3D\下，IrfanView32 2.55 收录于《大众软件 CD》总第 8 期\ VIDEO\ IVIEW\ 下，Thumbsnail Plus 3.0g1 收录于《大众软件 CD》总第 8 期\VIDEO\THMPLS\下，Capture Professioral 3.03 收录于《大众软件 CD》总第 8 期\ VIDEO\ CAPPRO\ 下，GIF Animator 收录于《大众软件 CD》总第 5 期\VIDEO\GIFAVI\ 下，Lview Pro Image Processor 2.0 收录于《大众软件 CD》总第 5 期\VIDEO\LVIEW\下，Paint Shop Pro 4.12 收录于《大众软件 CD》总第 5 期\ VIDEO\ PSP32\ 下，PolyView 2.9.0 收录于《大众软件 CD》总第 8 期\VIDEO\POLYVIEW\下，Snag It/32 4.0.1 收录于《大众软件 CD》总第 8 期\VIDEO\SNAGIT\下，Hyper Snap - DX 3.0.7 收录于《大众软件 CD》总第 8 期\ VIDEO\ HYSNAP\下。



你收到过令你印象深刻、爱不释手的贺卡是哪种贺卡？换句话说，你收到之后不会马上丢到垃圾桶的贺卡是哪种？我想答案应该不会是某公司发出来的那种只签一个名字的商务贺卡，也不会是印有毕加索名画的贺卡；如果你的头衔之一是母亲或父亲大人，那么小孩子亲手制作的贺卡，你一定会仔细收藏；如果你正在热恋当中，答案可能是他（她）寄来嵌有他（她）的相片的贺卡；如果你正背井离乡、浪迹天涯，那么最期待的可能是附有家人的近照的贺卡。笔者相信你也肯定希望自己发出的贺卡令人爱不释手、永久收藏。那你就不妨试试友立资讯出品的一套工作于 Windows 95 环境下的傻瓜型贺卡制作软件《我形我速》(已有中文简体版本上市)，它既突破了在 Cardshop 中只能有图形，对相片等图像只能望洋兴叹的局限，也不必再在 Photoshop 复杂的界面中迷失方向，而可以轻轻松松地进行贺卡制作和简单的图像处理。《我形我速》采用亲切而活泼的 User－style 界面，你只要用鼠标跟着“快速任务”群组，就可以一步一步地完成你的作品，制作出充满个性和真情的贺卡、请帖、名片、月历及海报。下面，以制作一张新年贺卡为例，你可以看到制作贺卡原来是如此容易和好玩的事情。

首先，用鼠标单击“万用卡”任务（图 1），在弹出菜单中选择“贺卡”选项(图 2)，之后 iPhoto Express Explorer 窗口显示出来（图 3），里面包含了制作生日卡、情人节卡、圣诞/新年卡等各种类型的贺卡模板，只要选择一个就会在我形我速中打开，选取祝贺圣诞/新年的模板(图 4)。此时你可以注意到任务栏已自动切换到“编修”群组，并分别列出变形、绘图、特效、调整相片大小及其他等各项任务供你调用。

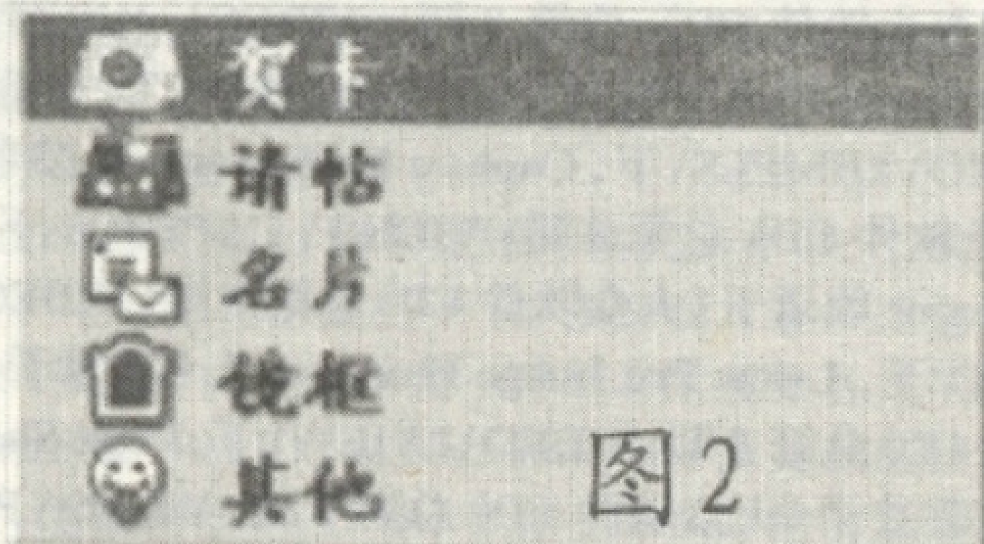


图2

这时，你就可以以模板为基础设计你自己的贺卡了。模板一般包括一个背景选取区、一个或多个前景选取区和文字选取区，可以被替换、搬移或编修，从而提供一个轻松执行的起点，让你建立品味出众的贺卡。我们用鼠标单击当中男子的图像，接着单击出现的按钮，选取弹出菜单中“从文件打开”选项，调入预先扫描到硬盘中的少女凯丽的相片。接下来可以替换文字。用鼠标单击选中文字，接着单击出现的按钮，你只要在显示出来的窗口中输入新的文字，就可以实现改变贺卡的文字。并且可以指定想要的形状、大小、字型、样式和颜色及纹理，也可以移动文字，改变它在模板上的位置。所得贺卡如图 5 所示。

当然，你还可以取代背景，只需单击模板背景的任何地方，后按按钮，调入你自己喜欢的图片即可。

如果你觉得不过瘾，可以利用我形我速中提供的高级功能，比如自己编修照片，改变相片大小或调整相片的明暗、对比、色调、饱和度等；还可以消除拍照时闪光灯所造成的“红眼”以及使用各种绘图工具在相片上涂涂改改；更有趣的是可以加上各种特效，使你达到标新立异的效果。

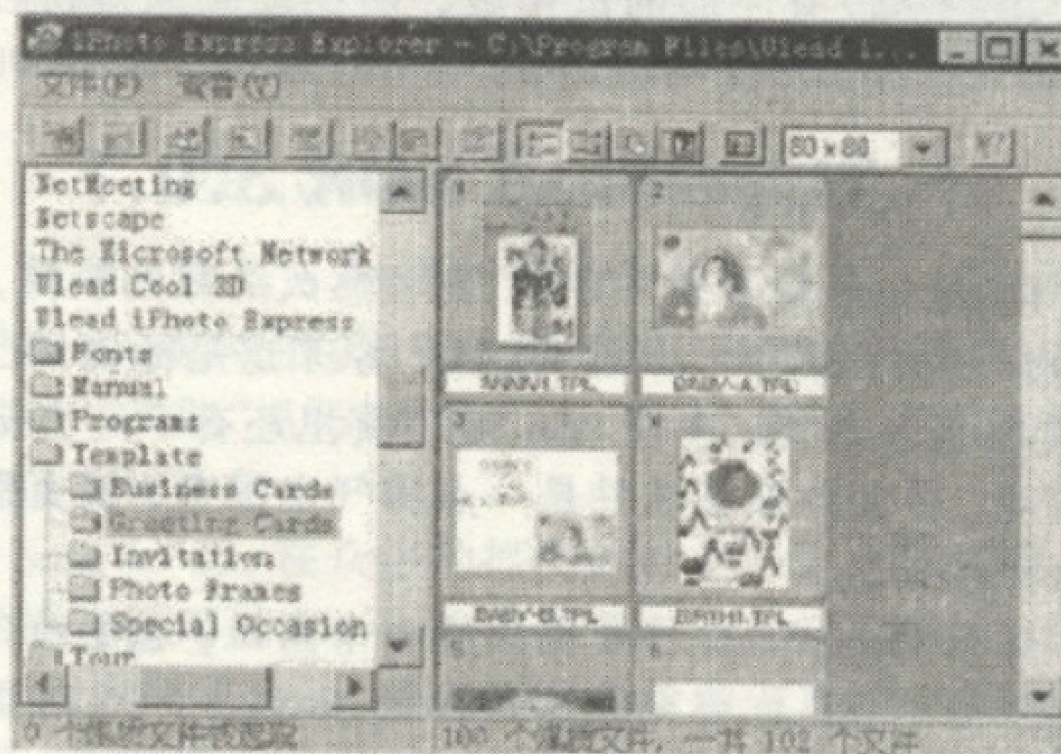


图3

当然，你可以同样简单地制作请帖、名片、月历及海报，让你的相片享受完全不受时空限制的酷感。可以直

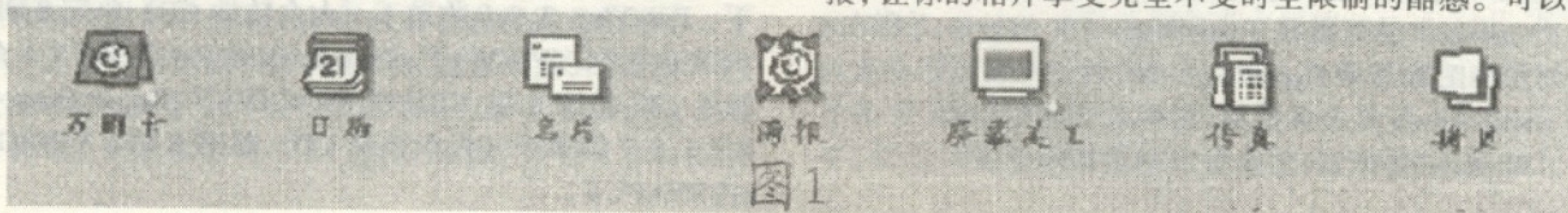


图1

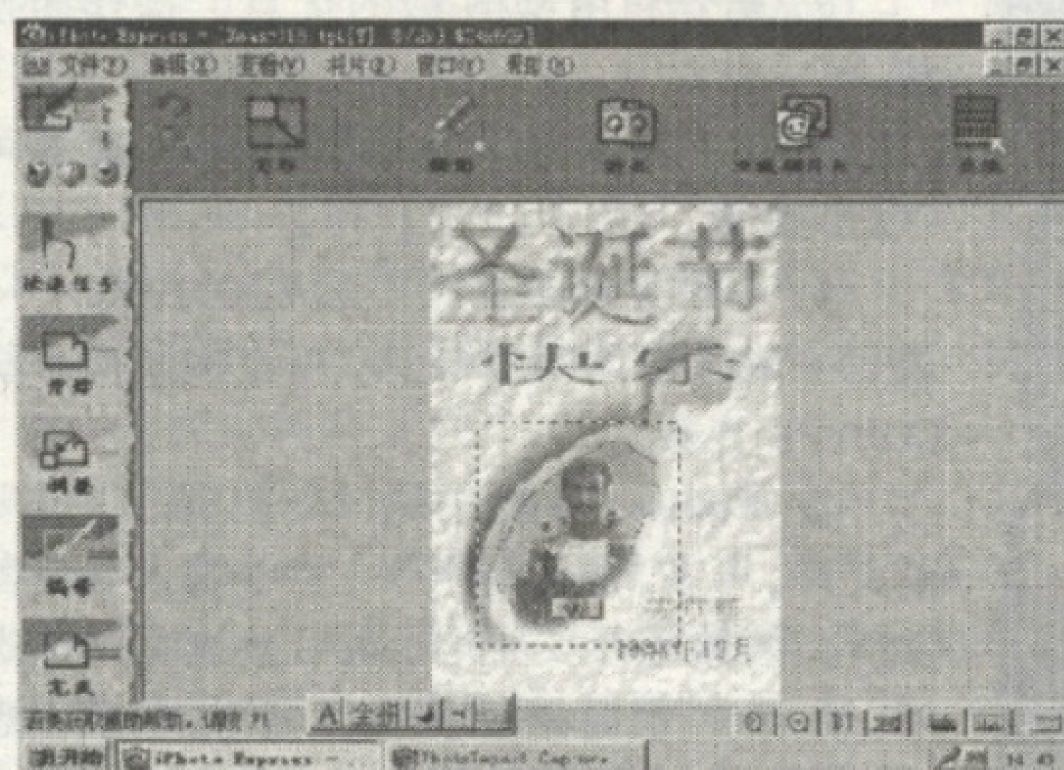


图4

接在我形我速中把你的作品打印出来，传真或 Email 出去与你的亲朋好友共享乐趣。我形我速也提供从 Photo CD、扫描仪和数码相机中获取相片的功能。只要你进入我形我速的世界，还会有更多惊喜的发现。



图5

友立资讯是一家总部位于祖国宝岛台湾的跨国软件公司，以 Windows 下的图像处理和多媒体制作软件为其产品的主导方向，是台湾少数以自有品牌行销国际的知名软件商之一，现已在上海设有办事处，负责销售与研发工作，今后友立还将源源不断地提供各种类型的模板，甚至包括中国独有的端午节、中秋节、春节等节日模板，友利的网址：http://www.ulead.com。♬

《大众软件》和友立资讯共同献给读者的新年礼物——《我形我速》(iPHOTO EXPRESS) 1.0试用版收录于《大众软件 CD》总第8期\VIDEO\IPHOTO\下。

(上接30页)检测计时方式时，须指定通信口。

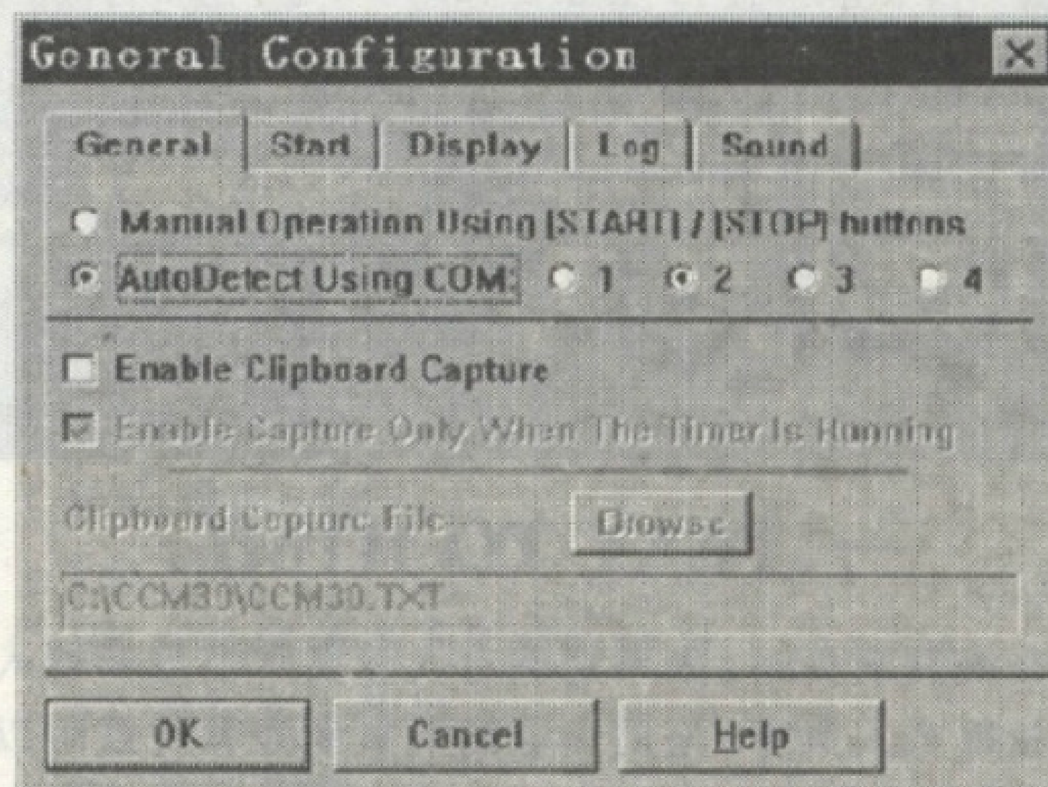
art(启动)，这里可以设置一些启动的参数。

Display(显示)。

Log(纪录)，设置一些计时的条目和方式。这里还有 Edit Log(编辑纪录) 功能，可以方便地对你的使用记录进行编辑。

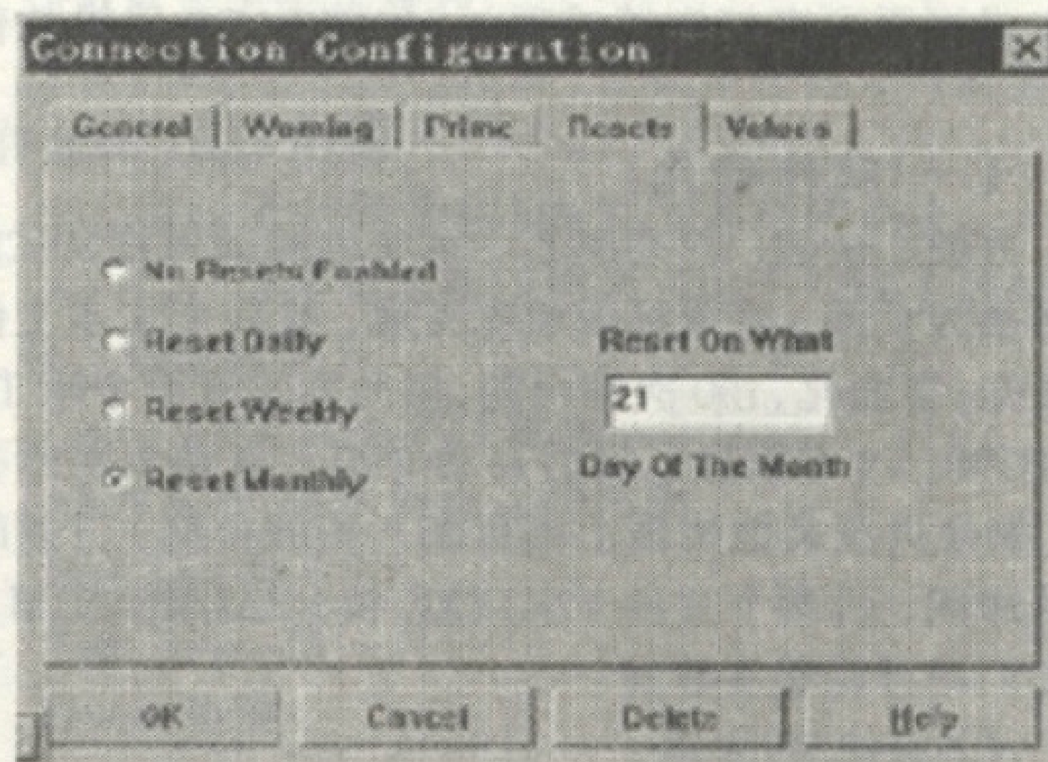
Sound(声音)，有关声音的设置。

此外，在计时启动窗口中还有 Edit 和 Reset 按钮。Edit 项中可以设置哪一天作为新的计时周期的起点。



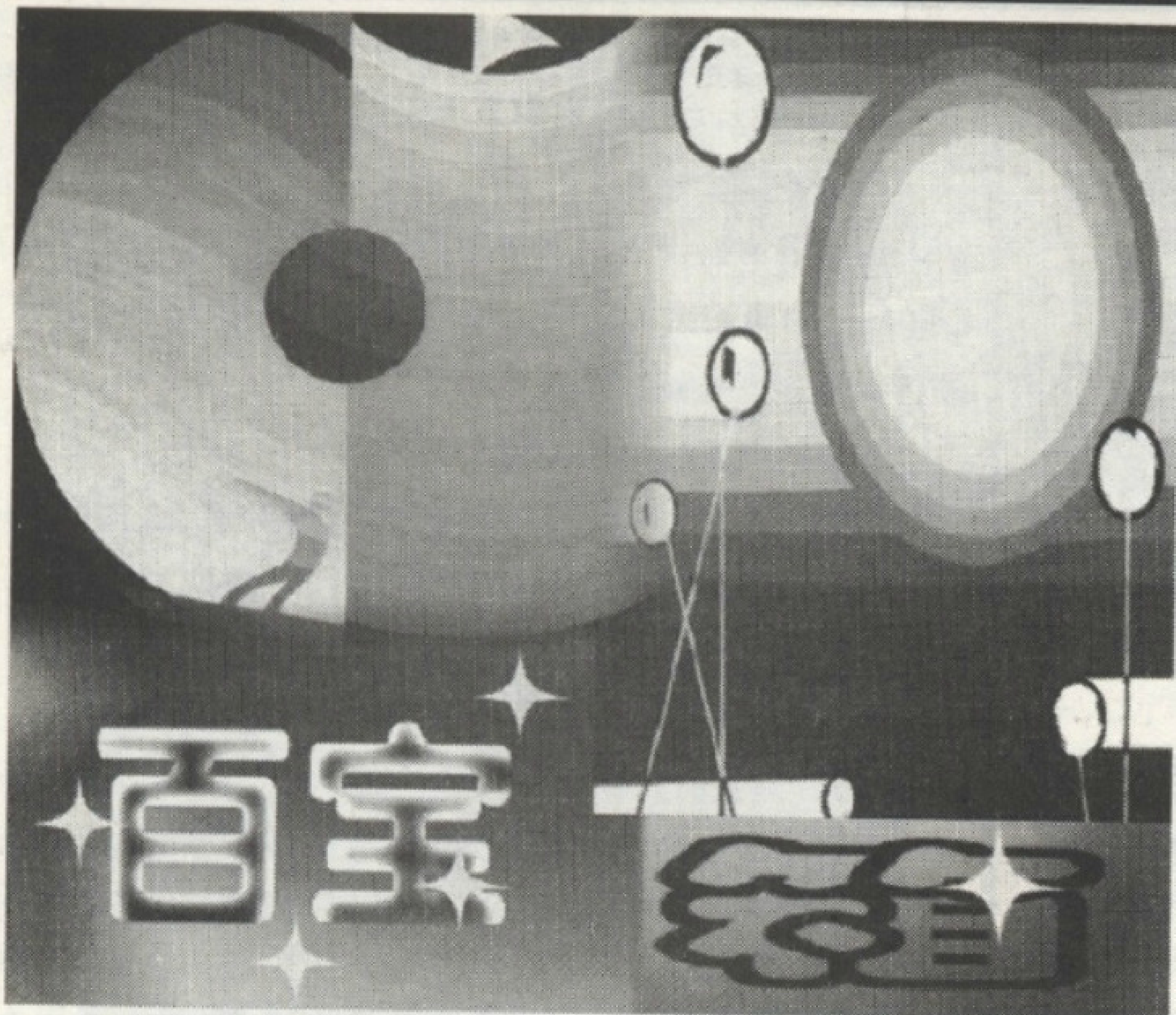
Reset 项中可重新设定各种计时。

Connect Monitor 从电话接通时开始计时（确定 Auto 钮按下），断线时停止计时，所以计时比较准确。



以上两种计时器，网友们可根据自己的爱好选择使用，合理地安排自己的时间。♬

InterMeter Inlay 2.0 包括于《大众软件 CD》总第7期\NET\IU97\中，SCOTT CRAIG'S CONNECTTIME MONITOR 3.0.3 收录于《大众软件 CD》总第8期\NET\SCOTT\下。



2. 充分利用 WIN 版的优点，操作简便快捷。

3. 优化的算法，切割连接文件速度可与 COPY 媲美。

4. 切割文件自动按扩展名 001,002……生成且生成文件无附加信息，可直接脱离系统用 COPY/B 连接。

在 Windows 中启动飓风切割器后，若要切割文件，可在“源文件名”一栏中填入要切割文件所在的路径及文件名，也可按浏览键挑选文件。而后在“目标路径及文件名”栏中填入想要存放切割生成文件的路径及主文件名；在“每块大小”栏中填入相应数值，后面可选不同单位，轻按“切割文件”按钮稍候即完成。若要连接文件，类似地在“源文件名”栏中填入块文件的路径及主文件名，在“目标路径及文件名”栏中填入存放连接文件的路径及文件名，然后轻按“连接文件”按钮即告完成。

系统还配有简明的帮助及提示，按“关于系统”键查询。

南京 任良

一、TEXT TO HTML

在编制网页时，如果遇到有大量文本信息要输入相信会让每个人头疼。使用专业的网页制作软件虽可以很直观地输入，但其文本编辑功能毕竟不能与真正的文本编辑软件相比。为解决这个问题，笔者特地编制了 TEXT TO HTML。希望这个软件能给各位网页制作者以帮助。

TEXT TO HTML 是一个专用于将标准 ASCII 文本文件转换为同名 HTML 页面的软件，以方便网页编辑者。所生成页面可直接浏览或通过 HOMEPAGE 编辑软件编辑。

(一)软件特色

方便、快捷，仅须回答一两个问题就可把 ASCII 文本转换为页面；生成页面漂亮美观，找一个文本文件一试便知；智能化，150 次磨合期，期间生成页面中附 TEXT TO HTML V1.0 信息，过后自动取消；自动识别所在位置，如拷贝至其他机器上则重新开始磨合期；方便的安装及卸载，仅两个文件 T2H.EXE 和 README.HTM，删除它们即可卸载本软件。

(二)使用方法

键入 H2T 并回车，按提示输入源程序名及网页标题即可。

北京 陈大年

二、飓风文件切割器

硬盘或光碟中的文件太大，想要装入软盘，你又不愿进行时间漫长的分块压缩等待；文本太大，编辑器无法读入。这时候，你就可以试试飓风文件切割器（JUF CUT F/W）。同类功能的文件切割工具可能不少，但 JUF CUT 自有它的过人之处：

1. 全中文的操作界面，中国人使用备感亲切。

三、SmartDoc 1.5

Windows 的帮助文件是一种所谓的超文本文件，只能用特定的程序打开它，无法象纯文本文件那样可以任意编辑修改。现在好了，有了 SmartDoc1.5 就可以将这类帮助文件转换为纯文本文件，你可以利用任意一个文本编辑软件对之进行编辑。

SmartDoc1.5 是由 Oakley Data Services 出品的一个优秀共享软件，在 Windows 3.x 下直接运行 Smartdoc.exe 出现主画面，主要的操作按钮及功能如下：

Input：选择要转换的帮助文件，扩展名为 HLP。

Output：设置转换后的纯文本文件名，扩展名为 TXT。

Process Topics：待处理的主题，可选择 All(所有主题)，也可设定主题的范围从多少到多少。

Page Breaks：选择该项后，在生成的文本文件中将会产生分页符。

Support：技术支持说明。

Order：注册版购买说明。

Exit：退出。

Help：帮助说明。

Print：打印。

View Result：浏览生成的文本文件。

Extract Text：选择好 Input 及 Output 后按此钮即开始生成文本文件。

浙江 陈剑波

四、小巧的图标浏览器 ICV 2.1

ICV 2.1 是一个小巧的图标浏览软件，是由 Bob

Cooper 开发的一个自由软件。它的优点在于可在任意类型的文件中抽出图标供浏览，并可拷贝成 ICO 文件供以后调用。除了 ICO 文件之外，实际上图标可嵌入到任何包含 Windows 可执行代码的文件中去，象 EXE、DLL、SCR、VBX、DRV 等等类型的文件都可以包含有图标信息。因此当你在光盘中搜索图标时会发觉 ICV 实在是一个小巧而实用的好工具。

ICV 2.1 是用 Visual Basic 3.0 编写而成，因此在\Windows\ system 子目录下必须存在 VBRUN300.DLL 文件。在 Windows 下直接运行 ICV21.EXE 后就出现了它的主画面，可选择驱动器盘符、路径目录，在 ICONS FOUND 框中会列出 ICO 图标文件数及包含有图标的其它文件名称和包含的图标数目，点击滚动条则可上下浏览图标，点击某个图标则可显示出放大后的图标图像供你仔细观看。在 File 菜单下选择 Copy Selected Icon 可拷贝下所选的图标。另外在 Bkgrd Color 菜单下可选择主画面的背景色。 浙江 陈剑波

五、最大化启动程序窗口程序 MaxIt

Windows 应用程序的窗口可在程序启动之后随时最大化或最小化，但在一些特殊场合，我们可能会希望某些应用程序一启动就以最大化的窗口方式出现，而不想再麻烦地用鼠标点取最大化箭头。要想使应用程序一启动就以最小化的图标方式出现，我们可以在应用程序的属性（properties）中选中 Run Minimized(用鼠标选中某应用程序图标，按 Alt + Enter 键即弹出属性窗口)；然而要想使应用程序一启动就最大化，就没那么容易了，此时可借助一个小小的共享软件 MaxIt 1.0 来实现这个功能。

MaxIt 1.0 由 Joseph R. Hanover 开发，安装时将 Maxit.exe 文件拷到\Windows 子目录下，将 Vbrun300.dll 文件拷到\Windows\system 子目录下即可。当我们想要某个应用程序一运行就最大化时，先按 Alt + Enter 键弹出该应用程序的属性窗口，在 Command Line 对话框中的命令行最前面插入 Maxit 命令。以附件（Accessories）中的 Write 为例，原 Command Line 对话框中的命令行为 Write.exe，修改后就成为 Maxit write.exe。OK 后退出属性窗口，原 Write 程序图标就变成了一个带有最大化箭头符号的专用图标了。点击该图标就可以最大化启动 Write 程序窗口了。

当不再想最大化启动应用程序窗口时，可将 Command Line 对话框中的 Maxit 命令删去，恢复到原来的命令，此时程序图标也将恢复到原来的样子。浙江 陈剑波

六、HE 文件修改器

HE(HexEditor)是一个功能强大的十六进制编辑器，可以在 DOS 和 Windows 下运行。HE 界面简洁，操作十分方便。HE 支持中英文操作系统，并可以自动识别（Windows 95 的 MS - DOS 方式由于是其操作系统支持，所以不能被很好地识别）。HE 还可以自动记录您的修改过程并会将它保存到一个脚本文件。

HE 的命令行用法：

HE /h, /?：显示帮助

HE /r filename[.ext]：运行修改脚本文件，默认脚本文件后缀为 .HES

HE 在文件选单下支持的命令：

F1：显示本页帮助

F2：改变当前目录

F3：刷新

Enter：编辑选中的文件或进到下一层子目录

Backspace：退回到上一层目录

Up Arrow：上移

Down Arrow：下移

Page Up：前一页

Page Down：后一页

Home：第一页

End：最后一页

Esc：退出

HE 在编辑状态下支持的命令：

F1：显示本页帮助

F2：查找数据

F3：十六进制十进制转换

F4：定位，跳转到指定的位置

F5：保存所做的修改

F6：取消所做的修改

F7：重复上一次查找

F10：自动记录修改步骤，存盘文件名为当前编辑的文件名加 .HES 后缀

Tab：在十六进制数和 ASCII 文本之间切换

Alt + D：改变偏移显示形式（以十六或十进制数显示，或以扇区显示）

CtrlF1 + F9：在当前位置做一个标记

AltF1 + F9：跳转到标记的位置

Page Up：前一页

Page Down：后一页

Home：最前

End：最后

Esc：退出

光标键：移动光标

在进制转换、数据查找时，按上下键或 TAB 键切换编辑区。

关于 HE 脚本文件的制作，请看 HE.TXT。

注意：由于 HE 采用 32 位代码，所以只能在 386 及 386 以上机型运行。 武汉 刘春华

本栏目介绍的所有软件均收录于《大众软件 CD》总第 8 期\BBX\下。



市场上出现第一块标有"3D加速"字样的显卡差不多已经是三年以前的事。由于这个领域技术的迅猛发展和市场竞争的日趋激烈，在过去的1000天里，几乎每隔100天市面上就会冒出一种使用新芯片集的3D卡：风云咋起的NV1、昙花一现的CREATIVE 3D BLASTER VESA、普及最广的S3 Virge、另辟悉径的Trident 9685、后来居上的S3 Virge DX、鲜为人知的Verite 1000、中规中据的CL 5464、异军突起的MGA、以及现在如日中天的3Dfx Voodoo……

从技术档次上讲，在3Dfx Voodoo之前的3D显示卡在3D性能方面都还处于非常初级的阶段，不是3D特性不完整，就是执行效率太低，根本无法满足D3D、OpenGL等高级3D API的要求，所以支持它们的程序非常少，导致这些产品虽然号称3D芯片，实质上却根本起不到3D加速的作用。随着3Dfx的出现，它以全面的加速能力，卓越的执行效率为其他3D芯片树立了良好的榜样，大家已经开始明白究竟一款什么样的3D卡才是市场需要的，于是在一代3D高手们即将归隐江湖的时候，新一代3D芯片的前卫又已经不知不觉的出现在我们面前。

一、Rendition的V2100

Rendition的V1000曾经是3Dfx Voodoo出现之前最好的3D加速芯片，Diamond公司和创通科技都使用它生产过一流的3D卡，其中创通的3D BLASTER PCI更是以超群的性能名噪一时。国内市场上出现过的V1000芯片集的显示卡只有联讯的VR1040一种，但因为价格太高，而未能流行。

V2100仍然是一块集2D/ 3D加速功能于一身的显示芯片，支持标准WINDOWS图形加速，3D加速，和视频加速。虽然传统的观念认为在ALL IN ONE的设计下，很难实现高质量的3D功能，但随着芯片工艺的提高这一切在今天已经并非完全不可能，V2100就是最好的例子，它提供了几乎可以和3Dfx一样的完整的3D特性和执行效率，这些先进的功能包括：32位每象素流水线绘图；3D纹理映射；雾化效果；透明混合处理；Z-BUFFER；硬件多边形加速；透视校正；LOD MIP映射；双线纹理映射；三线纹理映射；短线过滤；视频贴图等。V2100每秒可以处理1百万三角形，象素填充率为40万/每秒。在PⅡ 266的系统上，它的3D BENCH成绩为185，仅仅比同等配置下3Dfx少两点，这是非常惊人的成绩！V1000在使用Z-BUFFER时会出现现存不足的情况，这种这个设计上的失误在V2100中得到了克服。

V1000最大的特色就是RISC结构设计，换句话也就是说芯片集本身即为一块RISC处理器，依靠自身的频率运行生成多边形，进行3D加速，因而可以突破PCI总线33MHz的限制。大大提高3D卡执行效率。V2100延续了一代的这种设计，仍然采用RISC结构，芯片集的主频由一代的60MHz提高至100MHz。在继承的同时，V2100在RISC结构上又有所改进，它拥有单独的三角形发生器，专门用来加速多边形的生成，因而可以使主RISC处理器拥有更多的资源来完成其他的3D加速工作。

V2100在视频回放方面也有不俗的表现，由于使用RISC加速，并且拥有每个象素的RGB调整功能，所以V2100进行视频回放的时候不仅速度优越，而且可以随时手动调整画面的色盘，使影片看起来颜色更加符合个人的口味！V2100可以轻松的对应MPEG2的视频回放。

V2100同时支持PCI和AGP接口，板载为SGRAM，全面支持各种3D API，其中包括广泛用于游戏设计领域的D3D和OpenGL两大标准，这使V2100的前景非常光明。

二、NVIDIA RIVA 128

NVIDIA的NV1可能是世界上最早的3D加速芯片，由于NVIDIA获权对世嘉的几款著名3D游戏进行NV1版本的移植，所以NV1曾经一度成为欧美最热销多媒

体产品。但很快，NV1的种种弊病就暴露出来：2D性能太差，卡上集成的波表声卡无法在DOS下发声……尽管NV1拥有不俗的3D加速效果，也只能成为昙花一现的产品。

时隔三年以后，NVIDIA带着它的全新的RIVA128芯片卷土重来！新的芯片集集2D加速、3D加速、视频输出等功能与一身，是一块执行效能非常出众的3D加速卡。凭借超越3Dfx Voodoo的3D加速性能，不得不令人刮目相看！

RIVA128的标准功能包括：128位引擎、128位内存总线、高达1.6G的数据传输带宽(包括3Dfx－Voodoo在内的上代3D卡最高只能提供0.533G的带宽)、32位的标准VGA加速核心、230MHZ的RAMDAC以及NTSC/PAL的视频输出。

RIVA128的先进3D功能包括：100%的硬件加速多边形生成、每秒处理150万三角形、每秒100万象素填充率、透视贴图校正、短线过滤、硬件光源、透明混合处理、Z－buffer、LOD MIP maping及动态视频贴图等。

RIVA128支持视频输出绝非一种哗众取宠的作法，主要因为它的硬件具有非常出众的视频回放功能：硬件图像过滤、边缘修正；硬件彩色转换(能减少CPU在回放MPEG2时20%的工作量)；以及支持数字相机和MPEG2硬件的先进输入视频端口。

RIVA128另一个引以为荣的地方就是它过人的2D性能，在ALL IN ONE 3D加速卡通常2D水准不佳的大气候下，RIVA128却提供了和ET6000同级的2D加速能力。这主要是因为它内部的超级引擎和奇大带宽，将显示卡的工作瓶颈降到了最低。

RIVA128支持的API不仅仅局限于3D领域，除了支持标准的D3D、OpenGL两大3D标准以外，它甚至还支持Direct Video ActiveX的硬件加速，和VBE3等未来显示标准。RIVA128也是同时支持PCI和AGP两种图形端口。

直言不讳，RIVA128无疑是近期市场上最好用的2D/3D卡！

注：现在市场上可以见到的华硕AGP3D加速卡即使用RIVA128芯片组。

三、3D LABS的Permedia2

3D LABS的Permedia1就是一块非常好的3D加速卡，同时具有2D/3D加速功能，其3D部分的速度甚至超过了Rendion's V1000，成为仅次于3Dfx Voodoo的3D加速芯片。但上述只是Permadia1的绝对性能，由于此卡在支持3D API方面存在一定问题，所以大凡使用OpenGL的游戏程序都会告诉玩家要谨慎使用Permadia1，这在很大程度上阻止了它的流行！

Permedia2是一块全新设计的显卡，在继承一代良好品质的前提下，对上代的缺点进行彻底的修正：首先Permedia2提供了完整的几何浮点运算器，可以单独提供完整的多边形硬件加速，使图形卡的执行效率更高；完善的3DAPI支持，提供对各种主流、非主流接口程序的兼容功能；特别强化的2D性能，使标准的WINDOWS、DOS图形加速表现出卓越的品质。

下面是Permedia2的具体先进功能——

2D图形方面：

超级2D引擎、提供各种标准API支持、灰度/彩色扩展功能、视窗剪切、高速刷新等；

视频回放机能：

MPEG2制式影片的回放、先进的图像过滤和缩放机能、彩色转换、镜像、先进视频设备输入端口、支持N制和PAL制的图像输出等；

3D加速机能：

点、线、多边形的加速、高式和快速描影法、每象素单位校正、高精确度的象素级雾化处理、高质量的透明混合处理、过滤色彩功能、硬件光源、反混淆、双线和三线缓冲、全硬件纹理贴图、线性过滤、象素级精确透视结构校正、纹理缓冲等；

标准SVGA性能：

超高速DOS加速引擎、标准VGA、SVGA及未来格式对应、支持VESA2.0标准；



其他先进功能：

同时支持PCI和AGP两大视频端口、最高提供250MB的数据带宽、支持100MHz显存、最大板载8MBSGRAM、64BIT，230MHzRAMDAC。

不难看出，无论在2D/3D加速方面还是在多媒体领域的应用，Permedia2都和NVIDIA的RIVA128难分伯仲，也许在很长一段时间内我们都会看到二者在市场上激烈的竞争。

注：丽台的L2300即使用Permedia2芯片集，现在国内市场已经有售，PCI和AGP版本都可以买的到。



一惯霸气十足的 INTEL，自打今年 5 月 PENTIUM Ⅱ的推出又让世人吃了一惊。对于 PENTIUM Ⅱ的介绍已众说纷纭，各种专业刊物也都有所剖析，相信在大家心中也都对其有所了解。

从 PENTIUM Ⅱ很容易看出，INTEL 又在准备新一轮攻势。由于 AMD 的 K6 对 INTEL 的 SOCKET 7 产品构成了直接威胁，便使 MMX 不再那样极具诱惑。而 INTEL 此时又不能把 PENTIUM PRO 推向主流市场，于是乎集合 MMX 和 PENTIUM PRO 的 PENTIUM Ⅱ应运而生。PENTIUM Ⅱ的推出只有两个顾虑：一是怕 AMD 等公司紧跟模仿，再次出现类似于 K6 的黑马；二是怕众多主板厂商不与 INTEL 配合而继续钟情于 SOCKET 7。

出于两个顾虑，INTEL 做出了极大地努力。首先早于 PENTIUM Ⅱ发售前，预先设计的好多个专利陷井，使 SLOT1 为 INTEL 独有，从而封住了其他公司模仿的老路。其次推出 82440FX 和 82440LX 两种芯片集，而后者是针对 PENTIUM Ⅱ优化设计的，使主板厂商更易设计、生产和销售。

随着时间的推移，PENTIUM Ⅱ的价格直线下降，主频为 233 MHz 的 CPU 仅三千出头，使许多对其观望已久的用户摩拳擦掌跃跃欲试。但一款高性能 CPU 能否真正发挥出浑身解数还要看主板的设计给不给劲。为了给那些为 PENTIUM Ⅱ而整夜整夜睡不着觉的朋友分一些忧，使他们能在选择主板上多一些资料。在下将简要介绍几款专门配合 PENTIUM Ⅱ的主板。

一、产品实用趋势介绍

由于 PENTIUM Ⅱ使用一种 528 管脚网格阵列(PLGA)的封装技术，配以细小的垫式接口，使得主板上的 CPU 插槽一下变了样。这种插接方式不但插拔便捷，而且对于 CPU 降温很有帮助。与常规主板不同的是，由于新技术的介入，使得双 USB 、支持 VLTRA DMA 33 硬盘成为最基础的要求。利用 INTEL 新近专门为 PENTIUM Ⅱ设计的 82440 LX 芯片等，真正实现了 AGP 显卡的应用，说到 AGP，是 INTEL 公司专门为解决三维图像处理中的瓶颈问题而推出的一种新的显示卡规格。英文全称 ACCELERATED GRAPHICS PORT，意为“加速图形接口”。该接口使显示卡的工作频率为 66MHz，二代甚至能达到 133MHz，而且大大降低 CPU 工作负荷，从而与 PENTIUM Ⅱ真正地融合在一起，充分发挥速度优势。

二、几款新主板介绍

(一)映泰 M6TFX

利用 INTEL 82440FX 芯片组成熟的技术，映泰很早便推出了支持 PENTIUM Ⅱ的产品。M6TFX 算是比较老的样式，3 个 ISA 配 4 个 PCI 似乎成了这个时代扩展槽的标准分配，而 4 个 SIMM(即 72 线内存)和 2 个 DIMM(即 168 线内存)更是大家都在采用的方式。比较可喜的是 M6TFX 支持内存自测，从而使老旧内存获得了重见天日的机会。

(二)升技 AN6

虽然依旧采用 82440FX 芯片组，但是成功地支持了 AGP 接口，其他性能并没有什么突出之处，整体速度虽不能称为奇快，但优势还是很明显，而且整体设计很考究，制作也较细致。

(三)联尚 AIR P6KPI－I

在我的印象中，联尚的产品一向别具特色，由于该公司坚持采用 5 倍频技术，使得 P6KPI－I 支持从 233－333MHz 的主频，这在如今可算是独树一帜的。但可惜的是未将 AGP 接口加入，大概要在 P6KPI－S 中才能支持。整块板子设计的较紧密，给机箱余出了不小的空间，但这样一来通风降温就需要考虑。

(四)梅捷 SY－6KB

首先要说，梅捷使用了82440LX芯片组，选择AGP自然不在话下。其次4条DIMM使内存支持最多近1GB。再者标准的PC 97设计,表现得也异乎寻常的高质高效。最后顺便提一下,由于运用SMART DETEDT自测CPU电压，使得跳线问题变成了小儿科。

(五)大众 KN-6010

作为台湾主板生产业近年异军突起的黑马,大众在PENTIUM Ⅱ上又没让大家失望。它将82440FX芯片组的功能挖掘到了极致,6条SIMM内存支持ECC及EDO混插,4个PCI配2个ISA。整块板子设计上只考虑到两个要点，即用户和速度，相信有眼光的玩家定会对KN-6010情有独钟。

(六)联想 LEGED Ⅰ型

说到联想，可以算是中国电脑业的一面大旗，相信知名度是无人可比的。运用82440LX芯片组、AGP技术,4条DIMM充分迎合了现在SDRAM内存的大降价。另外联想还有两张王牌，支持PC 98标准的ACPI和OS直接电源管理，使整个系统合理运作，延长各部件使用寿命；另一方面联想运用独特的EASY设计使得设置CPU频率,免去了跳线电压值设置的苦恼。

联想虽然是一个新近崛起的公司,但相信前途不可限量。

(七)AOPEN AX6F

说到AOPEN大家都会感到陌生，但谈到宏基想必大家都知道。AOPEN正是宏基公司生产的零件的品牌，而宏基这个名字将只代表整机的生产。(关于AOPEN的名称问题可到http://sys.doc.pair.com/看一看)AX6F算是用82440FX芯片组主板中速度最快的一块了。由于只采用4个SIMM内存槽,配以4条PCI、3条ISA插槽，使得主板极其小巧。

(八)精英 P6LX-A

P6LX-A是少有的采用82440LX芯片组的主板，其性能自然令人刮目相看。4条DIMM使内存能达到1GB,在主板上集成ADAPTEC 7880 SCS1控制芯片，支持ULTAWIDE SCS1-2。当然，PCLX-A仍留有两个E-IDE接口并且提供了一个AGP扩展槽，而最令人兴奋的是在P6LX-A上集成了CREATIVEL创通3D音效卡,再自行配个波表声卡共同使用，那效果简直无与伦比。

的确,自打PENTIUM Ⅱ推出短短几个月时间,已有数家公司推出了自己的主板，前面提到的只是一部分，还有许多国内外公司正在准备进一步推出自己更高水平的产品。随着品种的丰富,价格也会渐渐降下来,到那时肯定能给PENTIUM Ⅱ找个安乐窝。

技术指标及价格表

产品型号	SY-6KB	M6TFX	P6KPI	AX6F	P6LX-A	AN6	KN-6010	LEGEND I
公司	梅捷	映泰	联尚	Aopen	精英	升级	大众	联想
芯片组	Intel 82440lx	Intel 82440fx	Intel 82440fx	Intel 82440fx	Intel 82440lx	Intel 82440fx	Intel 82440fx	Intel 82440lx
主频范围	233-300	233-266	233-333	233-300	233-300	233-300	233-300	233-300
内存布置	Dimmx4	Dimmx4	Dimmx2	Dimmx4	Dimmx4	Dimmx2	Dimmx6	Dimmx4
最高内存(MB)	1024	256	512	256	1024	512	768	1024
AGP	1	0	0	0	1	1	0	1
PCI	3	4	4	5	4	4	4	4
ISA	3	3	4	3	3	3	2	3
USBX2 及 ULTRADMA 33	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持
其它特点	CPU电压自测免跳线PC97	内存类型自测	支持Raid磁盘列阵	高速高效小尺寸设计	集成3D音效卡SCS1推制芯片Raid磁盘列阵	Hi-END规格全排列设计	内存类型自测及混插	免跳线自设电压OS电源直接控制
价格(元)	1500	1350	1550	1750	1900	1400	1400	1450
个人印象	8.5	7	7.5	8.5	9.5	8	8	9

注:个人印象以10分制打分,价格为97年12月价格



现在国内有很多 ISP 是按每月使用时长来计费的。怎样知道自己在网上冲浪的时间呢？虽然可以根据双击任务栏上调制解调器小图标知道连线时间，但只能看出一次连线的时长，如果碰到意外断线的时候就不清楚已经连了多长时间了。有了网上计时器软件，网友们就可以放心大胆地在 Internet 上遨游了。下面我给大家推荐两个网上计时器软件。

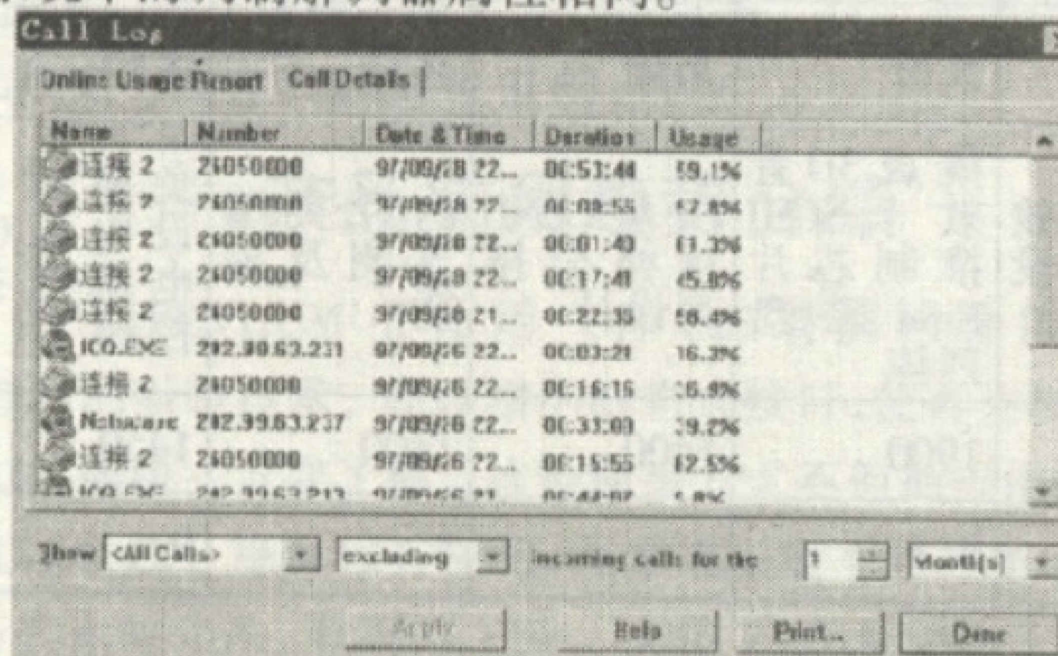
一、InternetMeter Inlay 2.0

其下载网址是 http://www.starfishsoftware.com。安装结束后每次开机在任务栏上会出现一个小图标，显示收发数据灯（RD 和 SD），作用和原来的调制解调器小图标相同。右键单击小图标会出现一个下拉式菜单，有以下几个选项：

Open Call Log（打开通话纪录），打开后会有你的在线使用记录的细节，诸如连接地点、号码、时间、时长等，通信状况一目了然。这里有一些选项可以设置，可以选择对所有通话（All Calls）、传真（Faxes）、在线（Online Calls）、语音（Voice Calls）等进行计时，也可以选择以日、周、月或年作为计时周期。

Set Up Location（设置位置），该窗口和拨号属性相同。

Set Up Modem（设置调制解调器），该窗口与控制面板/系统中的调制解调器属性相同。



Internet Info（IP 配置），默认即可。



Enable Browser Inlay，控制窗口浮现与否。

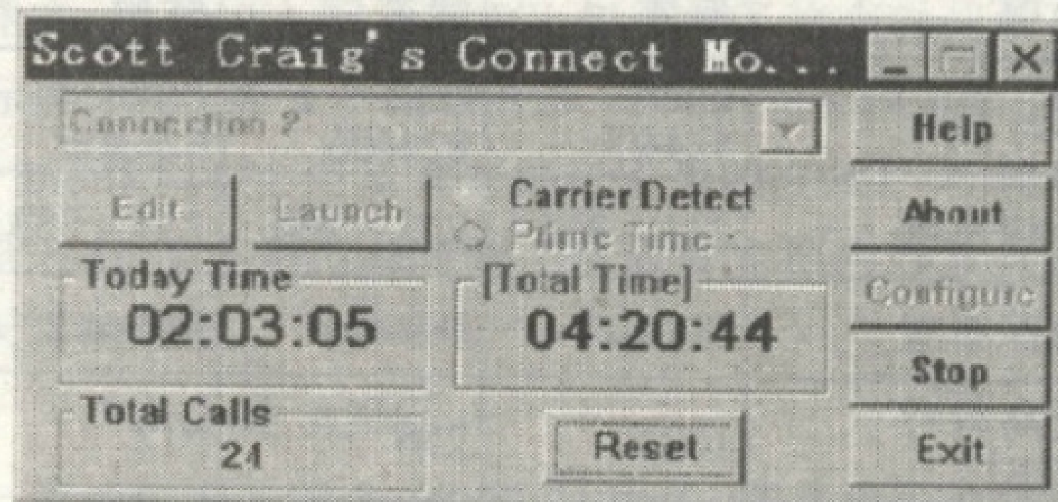
Close InternetMeter，关闭该软件。

Help（帮助）。

双击任务栏上小图标会直接出现通话纪录（Call Log）窗口。

每次在浏览器开启的时候，就会出现一个如荧光屏一样的小窗口，动态显示数据传输速率，颇为吸引人。双击这个小窗口会出现一个大窗口，有更详细的报告。

值得说明的是，意外断线时，只要浏览器没有关闭，仍会继续计时，这与实际连线时间不符合，这是一个小小的遗憾。

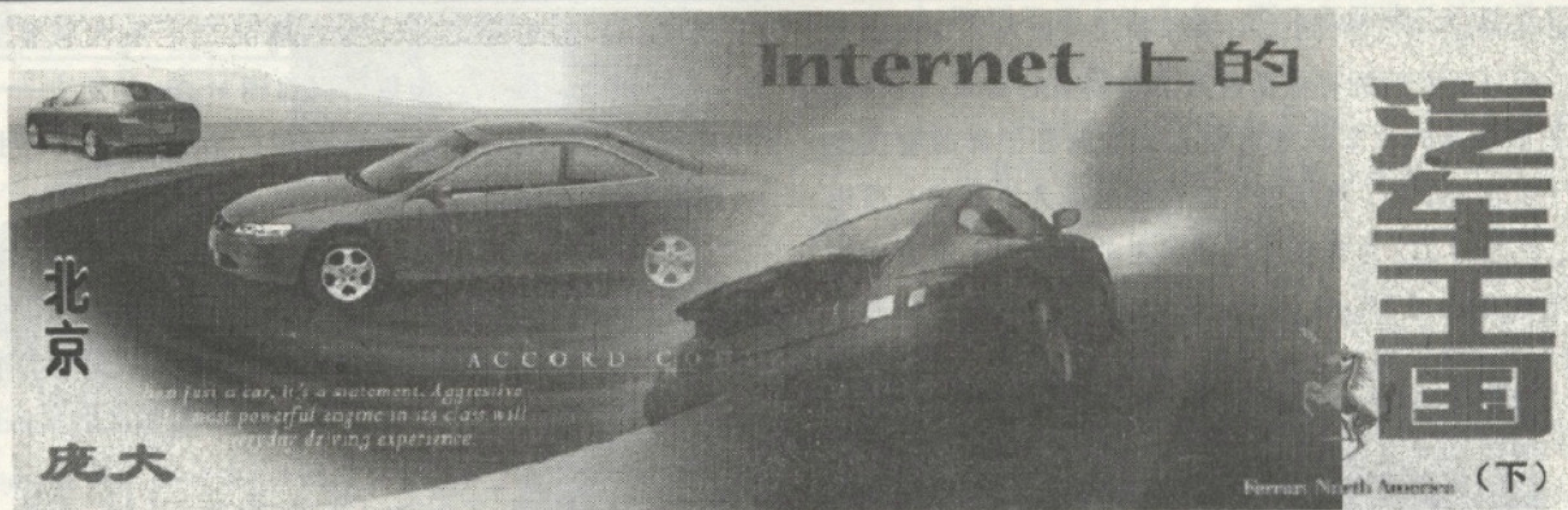


二、SCOTT CRAIG'S CONNECT-TIME MONTTOR 3.0.3

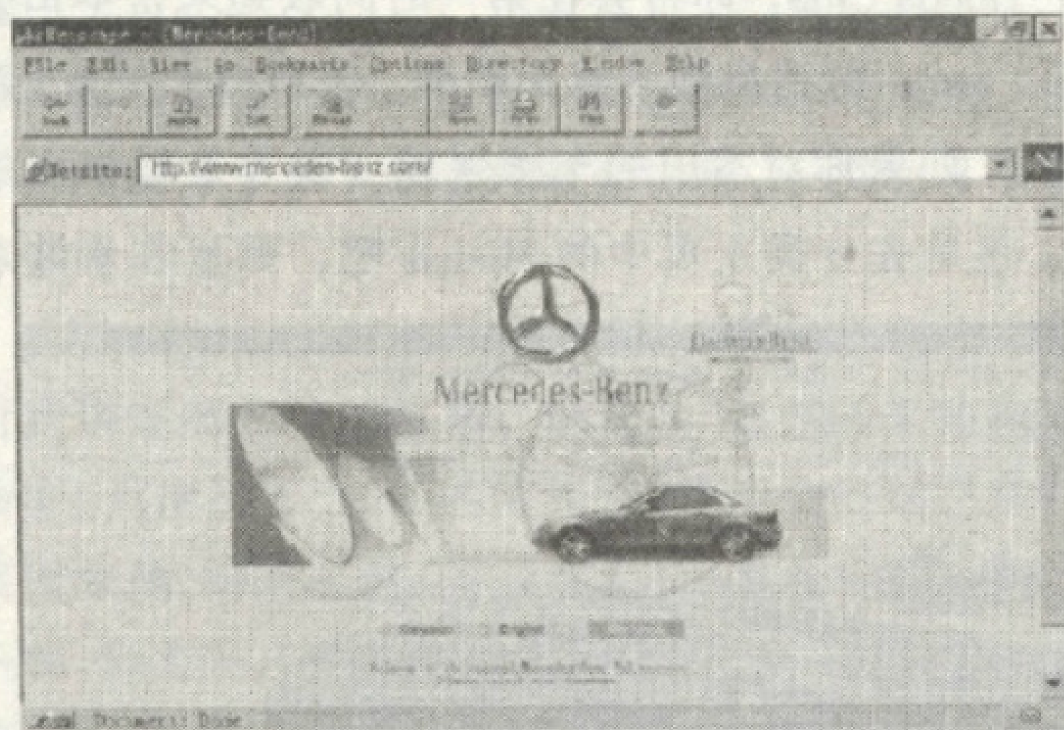
其下载网址是 http://www.tucows.com。安装后生成 Conect Monitor 程序组。运行后出现一个计时启动窗口，显示当日连线时间和总连线时间等。

按 Auto 键，即自动侦测连线时间；按 Stop 键停止；按 Config 键可以进行配置，此时出现一个叠选式菜单。有以下几个选项：

General（总体设定），这里可以选择是采用手动开始和结束计时还是自动检测计时，采用自动 （下转 23 页）



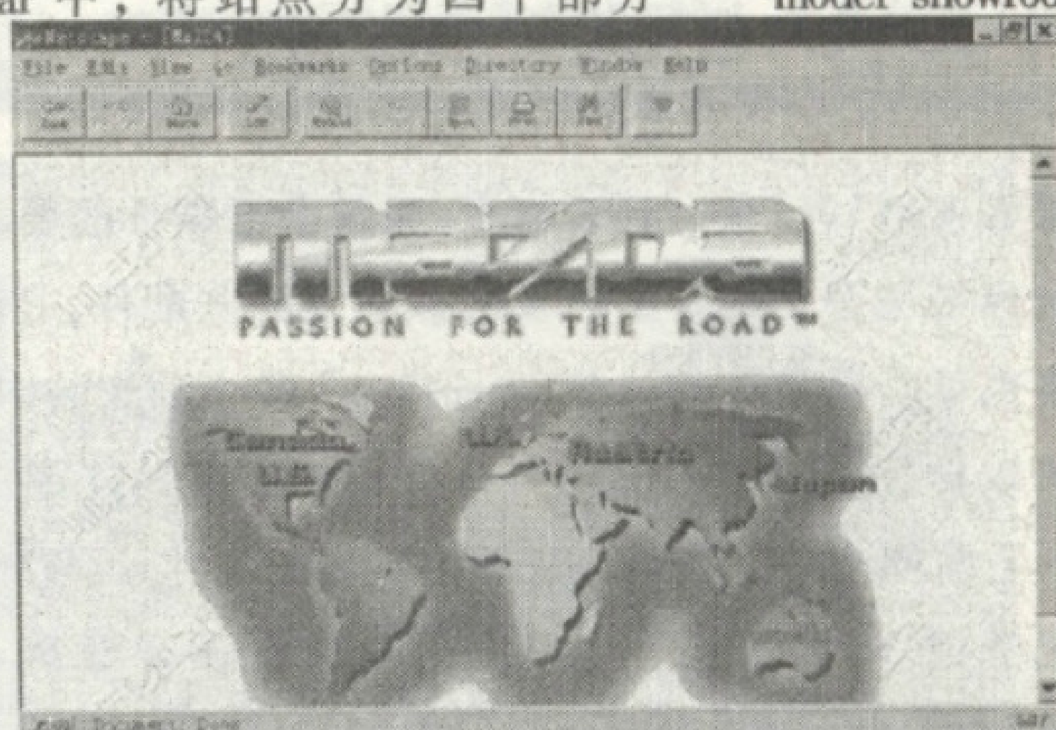
奔驰公司为自己注册了一个"full name"的域名——www.mercedes-benz.com，进站画面非常有历史感（如图），背景是戴姆勒·奔驰，前景是奔驰九十年代的新鬼脸(就是E系列,四个圆灯,特别有欧洲风格那一种)。与福特公司一样，也有一个全球分公司列表，从这里走进北美公司的主页，见到98年新款的E320越野轿车（奔驰特别强调车与自然的融合，所有的车都与自然风景相伴)——就是斯皮尔伯格在《失落的世界》中使用的那一种。进入Models分项,你会看到奔驰几个系列的车型都排列在那双看向明天的眼睛右面，相信这些车型你已经很熟悉了，比如这个S600。如果你想回味一下奔驰历



史上的杰作,可以进入Beauty项,相信你不会失望的。

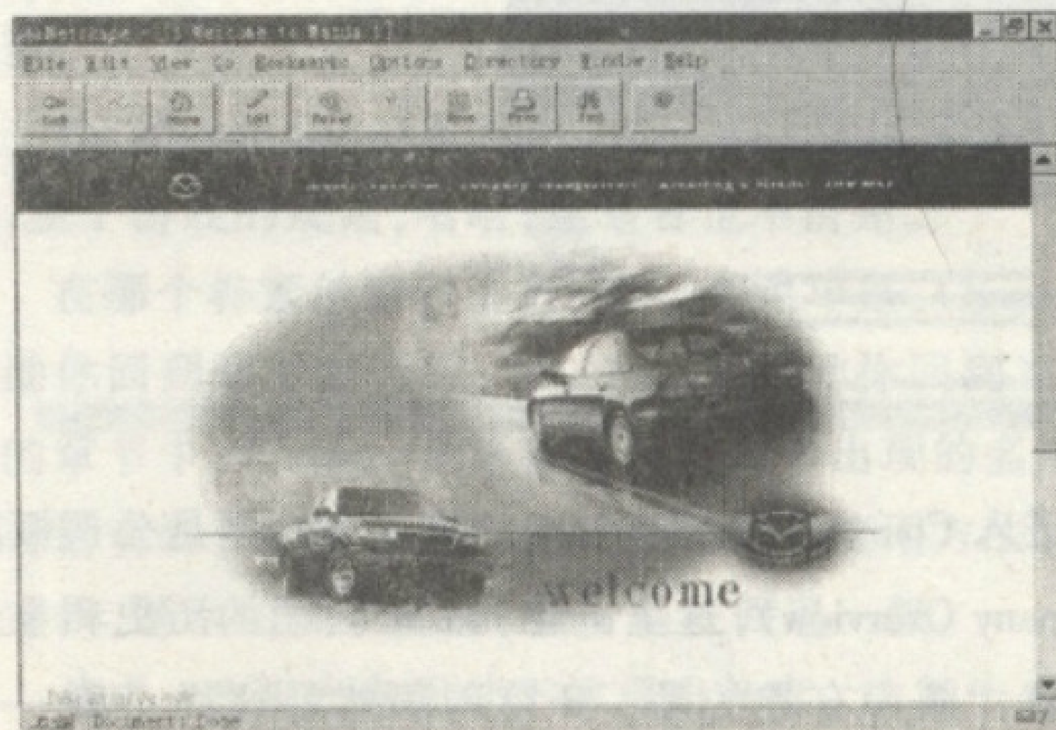
虽然Mazda在全球的分支机构远远不及福特那样庞大，但五大分公司(英国、奥地利、北美、澳大利亚以及日本本土）也是跨越四大洲了，所以Mazda也采用了"世界地图"的方式来构建自己的站点，与其他汽车公司一样，最值得一去的是北美公司的主页。

Mazda北美公司有自己的域名www.mazdausa.com,进入后一个巨大的、极富金属质感的Mazda公司标志迎面而来，那一行陈述在不断变化——We look different、We drive different、We think different，给人的感觉，怎么说呢——深沉。进到深沉的背后，才是传统的Welcome页(这已经是第三页了)，在Welcome页已能看出来，Mazda的主页风格也是人情味儿十足的，所有的图像都是以车为主体，但绝对少不了人的(在这里，人是风景)。在上面的bar中，将站点分为四个部分——model showroom、



company headquarters(公司总部)、acquiring a mazda(订购)和site map,每一部分在风格上都有独到之处。

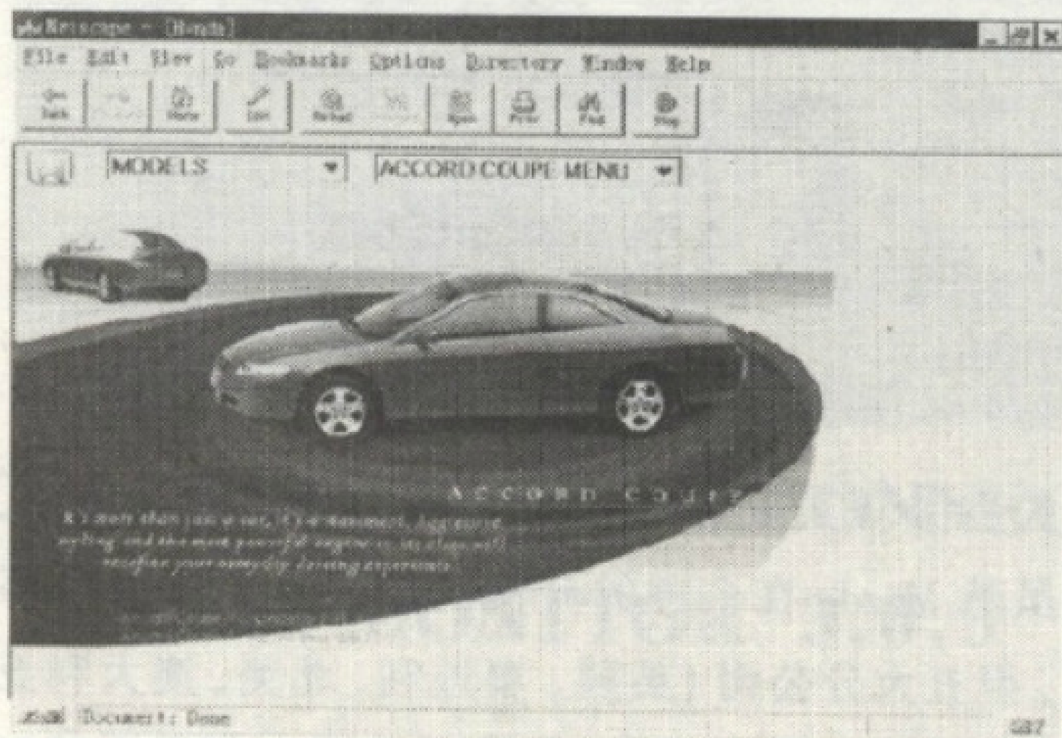
Showroom里停放着98年的六种主要车型，正中央是1998 Mazda的标题，在每个车型的单独介绍中（如图)，列有内饰与外观(Interior/Exterior)、安全特性与引擎(Safety/Engineering)、技术规格(Vehicle specs)、定制(Build your own)、对比(Comparisons)、分销商查询(Dealer locator)和免费产品手册(Order a brochure)。其中"Safety/



Engineering”不仅介绍在引擎和制动方面所采用的新技术，而且还专门配有根据碰撞实验制作的动画，以说明在正面碰撞时汽车的变形将会被控制在怎样的程度之内（在北美市场，汽车的抗撞性能是极为重要的一项指标，我国的212吉普在出口美国之前也进行了这方面的专项检验）；在“Build your own”中，你可以把自己的需要（比如“速度不需要太快，但可靠性一定要好”，或者“要一部好音响”等）填写到表格中，系统会根据你的要求为你选择最适合你的车型以及应该安装哪些配件，当然，价格也可以同时出来；“Comparisons”是个独有的内容，它可以帮助你对Mazda的产品与其他公司的同类产品做一下横向比较（不过比较的内容好象大部分是Mazda的优势项目），比如与Mazda 626相比较的车型有丰田嘉美(Toyota Camry)、本田协和(Honda Accord)、福特土星(Ford Taurus)和日产的千里马(Nissan Maxima)，对于对汽车性能不是太了解的一般用户来说，这也不失为一种宣传手段；很可惜的是，“Order a brochure”只有在美国本土有效（这是Mazda北美公司嘛）。

进入Company headquarters，第一个标题是公司概况(Company Overview)，这里讲述Mazda公司的历史和今天的成就，颇为有趣的是，开篇词居然是这样一段——1931年，我们开始生产三轮卡车并且出口中国，那是我们涉足汽车制造业的第一步；概况之下是大事年表(Histrorical timeline)，这里你可以追溯Mazda的历史——1920年建立、1931年开始生产那种三轮卡车、1970年打入美国市场、1978年推出RX-7和626系列……。

本田Honda的站点给人的一个感觉是在技术的氛围里渗入一种飘逸与浪漫，其实只因为它的每一个主页都以一汪清水为背景，那淡淡的水波荡出了无尽的浪漫。看看本田站点的第一页，从水波中渐渐现出Honda的字样，然后才是分类主页（如图）。在分类主页中，myHonda.Com、Corporate Link和Honda Club是比较有特色的。按照myHonda.Com的说法，这里可以为你提供个人的信息服务，只可惜笔者去时那里还没有竣工，还挂着Coming Soon的字条；Corporate Link内容很丰富，这里有很多汽车以外的本田事业，比如本田是美国职业足球联赛的官方赞助商，并且每年都会评选“最佳本田球员”，好象这些事情平时并不了解，但在本田的站点却找到了，其实本田支持的体育项目还有很多，象美国少年棒球联赛和大学田径等，在这里都可以看到（对于大公司来说，这是一种义务）；Honda Club与myHonda.Com有些类似，不过是用E-mail的方式实现的——如果你加入这个Honda Club，你将会在第一时间收到来自本田公司的E-mail，得到最新的本田新闻，包括技术更新、新车型等。如果你对本田的车感兴趣（这才是最核心的东西），还是去分类主页中的Models吧，那里在水波之上



列有协和(accord)、奥德赛(odyssey)、护照(passport)、序曲(prelude)、市民(civic)以及最新的电动汽车EV plus。对每一种车型，本田都给它一段评价，比如对新款（它正在推广98新款的协和）协和双门型的评语是“这不仅仅是一辆车，而是一种宣言，进取的风格与强大的引擎将给你每日的驾驶带来新的感受”。



莫扎特之旅

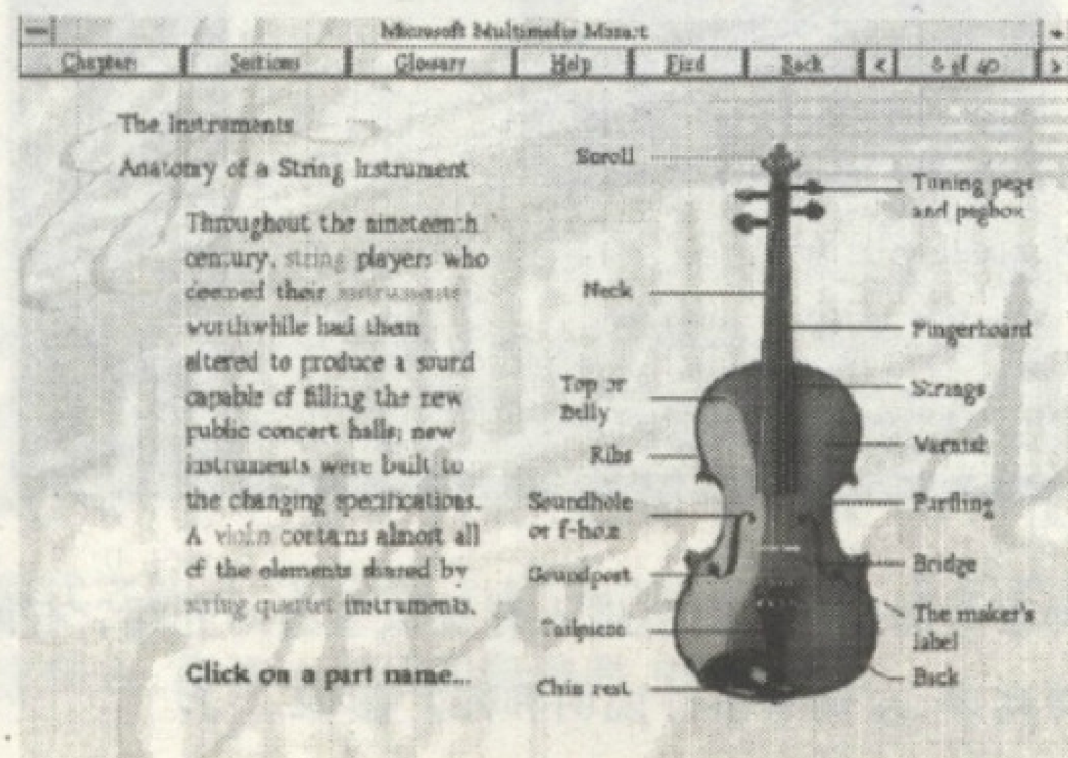
北京 盛风

人类灵魂的深处，有一个音符，拨动它的就是那些被称作伟大的音乐家的人。当命运的音符响起的时刻，人类的心灵在震荡，当静静的湖面上浮过一只美丽的天鹅时，即使再暴躁的心也会得到平静，这就是音乐——宇宙的语言。

微软的 HOME 系列是大家所熟知的一套多媒体百科类光盘，其内容包罗万象，而今次介绍的这张是以莫扎特为题材的多媒体光盘，从各个角度讲述了莫扎特的故事。

当你启动它之后，会有一段悠扬的乐曲响起，在一个朴素的窗口中章节的选择就会出现，一共有 8 个章节供你选择。

A Word From the Author(作家的话)，欢迎你来到这里听我讲述莫扎特的故事，这位生于 1756 年的奥地利作曲家，只度过了 35 年的时光，在他生命终结之前一直是贫困潦倒，那著名的《安魂曲》——莫扎特生命中的最后一曲，就真的成了他的安魂曲了。但是，这位杰出的作曲家，维也纳古典乐派的主要代表，在他短短的 35 年的生命中创作出了大量的广为流传的作品，如果说贝多芬听到了天上的声音，那么无疑莫扎特就是把这种声音带到人间的人。



Pocket Audio Guide 导游，在这里共有 4 个乐章可以选择，每个乐章被分成若干个小节，你可以任选一个开始欣赏。

The Instruments(乐器)，这里所介绍的乐器只有 3 种：小提琴、大提琴、中提琴，虽然少点，但是却可以详细地了解到提琴的各种知识。包括它的结构，原理，外型等。甚至还介绍了在十八世纪一个小型音乐会的构成。

Mozart' s World(莫扎特的世界)，莫扎特一生的历程，从他孩童时期的启迪，到他成长的道路，以及最后的辉煌，从中你可以了解到一个人，即使是被称作天才的莫扎特，成长的历程也不会是一帆风顺的。

Quartet Listening(四重奏的原理)，这里有关于四重奏详尽的讲解，并且充分利用多媒体的特性，在你似懂非懂的时候演奏一段，加深你的印象。



A Close Reading(聆听)，四个乐章，从最慢到轻柔，从急速到最快，让你感受到音乐的魅力。

Mozart Bibliography(参考)，如果你对上述的内容还不满意的话，那么在这里你可以得到关于莫扎特的其它知识。

The Mozart Game(游戏)，累了吗，来这里轻松一下吧，至于游戏的规则，哈哈，连笔者也不清楚。

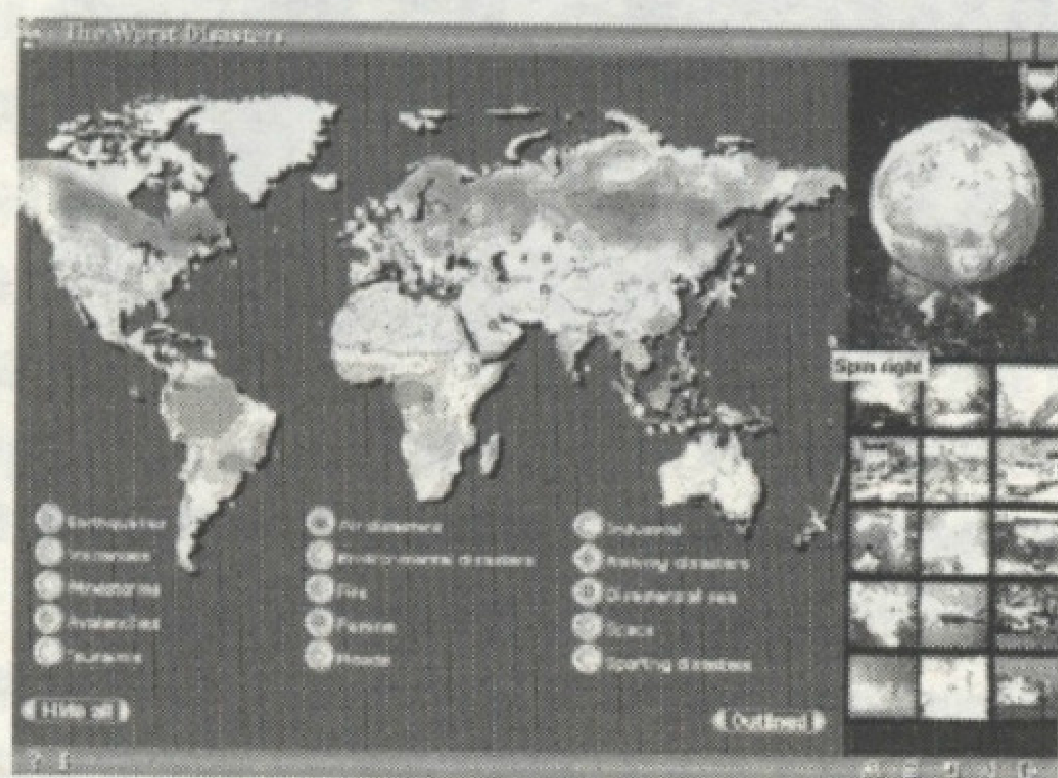
在那个朴素的窗口上方，有一个菜单条：Chapters 是帮助你回到章节的选择；Sections 是帮助你回到当前选择的章节中；Glossary 是给你解释文章中出现的名词，可是有语音的；Help 是告诉你这张光盘的使用方法；Find 是查找，基本的搜索功能；Back 是往回退一级。

总之，这张光盘无处不体现出朴素，这与十八世纪的背景是非常相称的。♬



也许，在数百万年前，当我们的祖先第一次站起来面对新的生活的时候，他们也将面临无数的人为或自然的灾难，譬如火灾、地震、饥荒等等的挑战，人类正是在不断地同自然界和自身的斗争中得以生存和发展起来。

即将进入二十一世纪，在科技高速发展的今天，人类仍然面临许多灾难的威胁，达摩克利斯之剑就悬在头



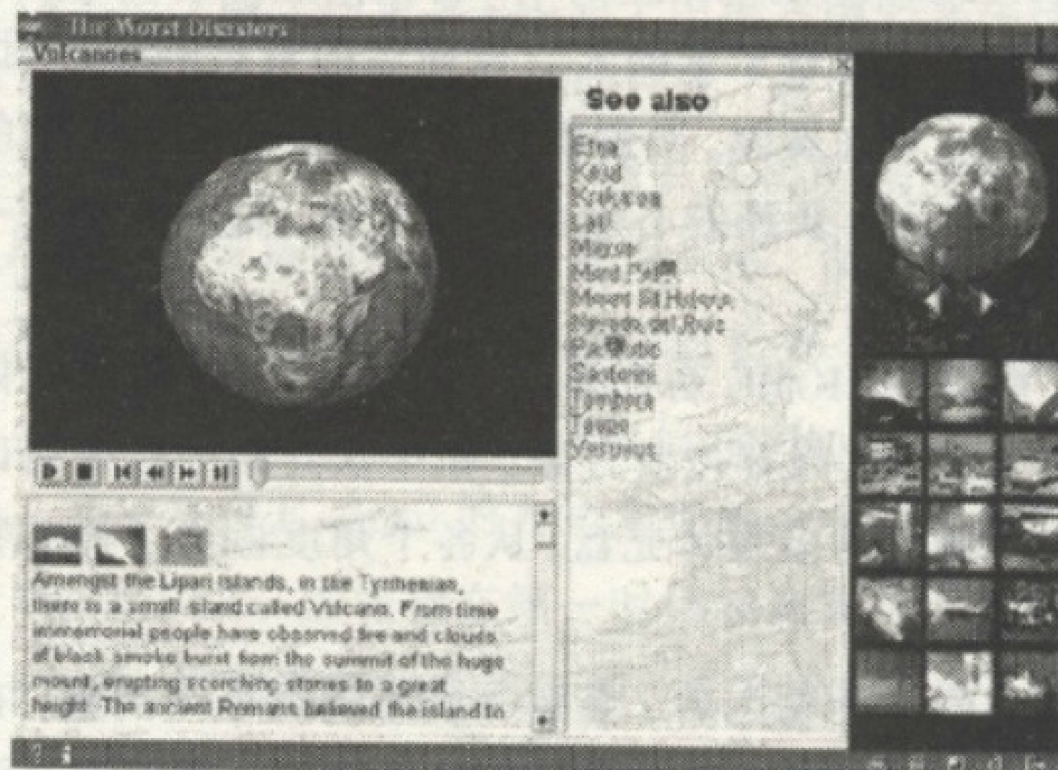
顶，我们要做的不应该只是祈祷它不落下来。

“泰坦尼克”号沉没、唐山大地震、“挑战者”号爆炸……，一串串触目惊心的事件，人们震惊、悲痛，然而更多的是思考，天灾或许无法避免，人祸呢……

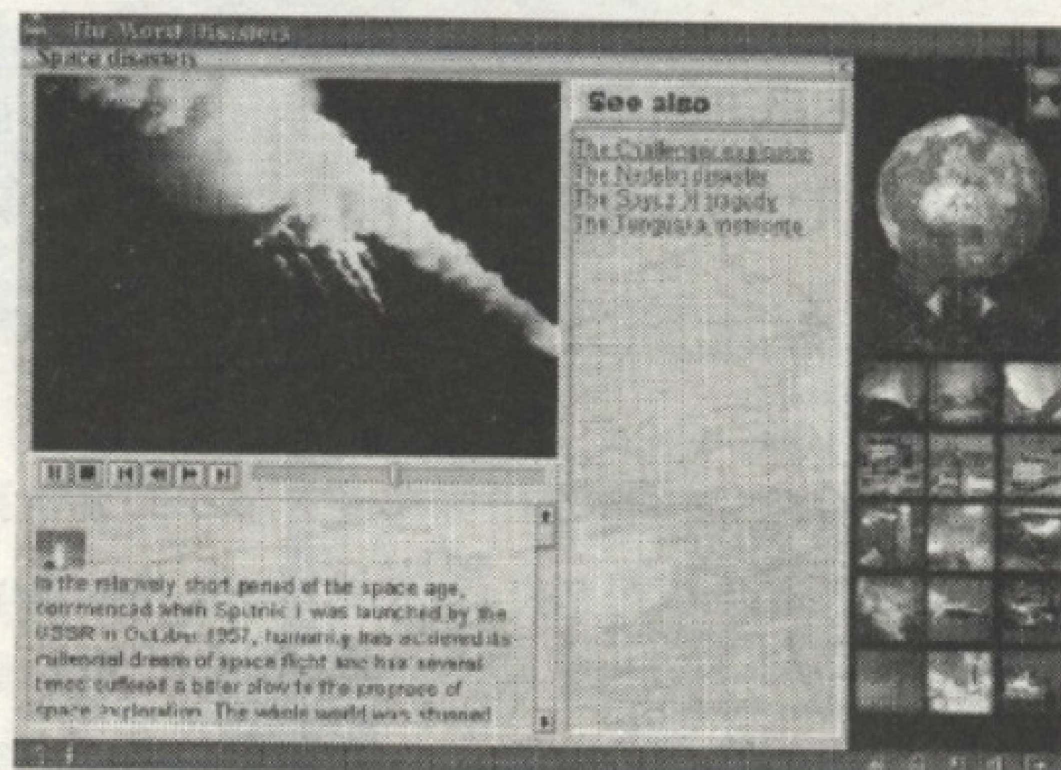
由 KOCH Media Ltd. 出品的 DISASTERS(姑且译为灾难世界)，详述了人类史上的各种灾难，包括水灾、火灾、饥荒、工业事故、太空事故等等，那就让我们看看人类曾经经历过的苦难吧。

一段片头动画后进入了光盘的主界面，右上是光盘的标题；左上和右下是十五个方形图标，分别对应 Volcanoes （火山喷发）、Tsunamis （海啸）、Industrial disasters (工业事故)、Earthquakes(地震)、Environmental disasters(环境灾难)、Railway disasters(铁路事故)、Floods(洪水)、Fire （火灾）、Avalanches，rockfalls and mudslides(雪崩和泥石流)、Air disasters (空难)、Space disasters （太空事故)、Sporting disasters （体育事故)、Disasters at sea(海难)、Windstorms(台风)、Famine(饥荒)；左下是小半个地球，点击它可以直接进入世界地图界面。

本光盘的查询方式有两种，可按



事故本身和事故发生的区域来查询。在主界面上按地球图标进入世界地图，想看哪一个区域发生过什么灾难，只需要在右上角的小地图上选取，还可以按沙漏根据事故发生的时间来查询。在主地图上，不同的事故用不同颜色的小方块来表示，十分清楚明确。在主界面上按任



一种事故的图标，就会进入有关该事故的介绍，右侧是事件列表，左侧有事件说明和图片影像。♬

应用心得

WINDOWS 95修改秘诀

广东 蔡旋

不可否认，做为一套操作系统，WINDOWS 95是那么的成功，但也有一些地方不能令人满意，例如长文件名在DOS下会带着个“尾巴”，Microsoft的产品有一个好处，几乎所有的功能都能按你的要求来设置，就看你会不会弄罢了。现在，俺将带领大家深入WINDOWS 95，来改改它吧！

一、三大法则

(一)REGEDIT大法

做为一个玩家，你一定用过C&C的编辑器，要修改WINDOWS 95你也要有一个编辑器。早在WINDOWS3.1的时候，修改用的编辑器可是个名符其实的编辑器，那就是DOS的EDIT，但到了WINDOWS 95可就不管用了，WINDOWS 95已经将SYSTEM.INI和WIN.INI淘汰了，取而代之的是SYSTEM.DAT和USER.DAT，我们把它叫做注册表，而修改用的编辑器是REGEDIT。

不用害怕没有这个软件，因为它是WINDOWS 95的附件，暗地里早已被WINDOWS 95装在你的WINDOWS目录下。运行REGEDIT得靠自已，在开始菜单下选择Run(运行)，输入REGEDIT，你就会看到和Explorer类似的界面。左边是注册表的键名，右边是键值，左边共有6个主要键名，它们的意义分别是：

HKEY-CLASSES-ROOT：对象、文件与程序的关联

HKEY-CURRENT-USER：当前用户的各种注册信息

HKEY-LOCAL-MACHINE：当前电脑软硬件配置信息

HKEY-USERS：所有用户的注册信息

HKEY-CURRENT-CONFIG：硬件的配置信息

HKEY-DYN-DATA：与即插即用相关的信息

使用方法：在后面我们会告诉你利用REGEDIT来修改的键名(你只要将键名当成文件夹或目录来看待就能较容易地理解)，这些键名都很长，你先找到符合键名第一段的地方，对着它用鼠标双击，即可进入到下一层，再找与键名第二段相符的地方，如此就能达到目的地，需要修改的值是在右边的键值区，用鼠标双击键名(如：(Default))，REGEDIT就会弹出修改窗口，修改方法后面会讲到。

注意：修改的时候必须非常小心，注册表不是让我们任意修改的，若你是电脑的初学者，就不要勉强自已了。还要记住先抄下原来的值，以免日后需要恢复。

(二)WinHacker大法

我绝对推荐大家使用这个名叫WinHacker的软件，因为它已经将WINDOWS 95可以修改的功能开发出来，并对每个功能作出解释，还预先将修改后的结果演示给你看。修改也只是在单选框中选择其中一个，整个过程十分简单，难懂的注册表连影子也看不到。

使用方法：WinHacker有两种使用方式，一种是象REGEDIT和Explorer那样，采用类似目录的方法列出供修改的功能，第二种是Wizards(向导)方式，使用哪种方式看各位的习惯。在选择一种功能后，右边就会列出所有的修改方案，但最常见的是让你在“Yes”和“No”中选择一个，很简单吧！在你全部修改完毕按下Apply就可存盘。

注意：使用WinHacker的时候最好不要同时使用REGEDIT。

(三)MSDOS.SYS大法

别误会，MSDOS.SYS与注册表无关，它是DOS引导的必备文件。从WINDOWS 95起MSDOS.SYS摇身一变，

从引导文件变成了设置文件，它能够控制每次开机的各种功能，因为MSDOS.SYS是个文本文件，使用起来也不复杂，修改它就象修改CONFIG.SYS那样。

使用方法：第一次修改前要先将MSDOS.SYS的只读属性去掉，用DOS的EDIT编辑器打开MSDOS.SYS，将本文后面介绍的修改字符打进去。注意，这些字要打在[Options]这行的下面，要是找不到[Options]这行就自已加上。

(四)注册表恢复大法

不是每次的修改都是成功的，一旦你发现WINDOWS 95在修改后出现异常，或者因安装某些需要修改注册表的软件使得WINDOWS 95不能启动，就要赶紧将注册表恢复原样。每次改动，WINDOWS 95都有个备份，但我还是建议你在电脑正常时自已将注册表备份到软盘上(每安装一个新软件就得重新备份)，以防电脑有不测之风云。

注册表的恢复方法：注册表的相关文件是WINDOWS 95目录下的USER.DAT和SYSTEM.DAT，改动后的备份文件是USER.DA0和SYSTEM.DA0。要恢复得先重新启动电脑，按F8并选择5回到DOS方式，进入到WINDOWS目录，用ATTRIB将这些文件的属性去掉，用备份文件覆盖现存的文件。

二、动人的功能靠改出来

下面列出的功能大多有两种修改方法，要是你有WinHacker软件，就按照后面的WinHacker部分来修改，由于修改方法很简单，我也没有必要在这里再讲了。当然我不会把大家给忘了，毕竟有WinHacker的玩家还是少数，那就只好用另外一种啦，不过，我还是再提醒大家一次，电脑功力太差的话还是不用为妙，Registry一经修改可是会马上存盘的哟。

(一)Explorer

1.把软盘、硬盘和光驱都藏起来

可千万不要用这个功能来保护你的重要文件，因为WINDOWS 95虽然已经将你指定的盘藏起来，但DOS却会背叛你。

WinHacker：Explorer\Hide Drive

REGEDIT：\ HKEY-CURRENT-USER\ Software\ Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，如果在Explorer的右边没有发现NoDrives这个项目，就用鼠标右键单击右边(即(Default)这边)空白处，选择NEW的Binary Value，起名为NoDrives。把要隐藏的驱动器号码全部加起来，方法是A驱为1，B驱为2，C驱为4，D驱为8，以后类推，得出的数字换成十六进制，低位在前，高位在后。如禁止A、B、C三个盘，则为07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00。

2.让你看个够，为所有的文件增加Quick View选项

在WINDOWS 3.1下要看一份文件的内容是很麻烦的，所以WINDOWS 95为我们准备了一个文件阅读器。只要对文件按下鼠标右键，就能找到这个选项，但并不是所有的文件都有，它只存在文本文件中，其实某些文件也是能显示的，比如说MSDOS.SYS。

WinHacker：Explorer\Menu Items\Add Quick View item to all files

REGEDIT：\ HKEY-CLASSES-ROOT\ *，如果*的右边找不到有QuickView这个项目，就用鼠标右键单击*，选择NEW的Key，新增的栏目起名为QuickView，双击QuickView右边的(Default)，把它的值改为*。

3.我的捷径小图标

你不会连捷径为何物都不知道吧，凡是桌面上的图标上有个小箭头的就是啦！要是你对这个小箭头不满意，还可以换成你喜欢的图标。

WinHacker：Explorer\Shortcuts\Shortcuts ICONS，WinHacker共有四款可选，其中有种是透明的，而且你也可以使用自已的图标文件。

REGEDIT：\ HKEY-LOCAL-MACHINE\ SOFTWARE\ Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer\shell Icons，如果explorer下没有shell Icons就自已做一个。方法是用鼠标右键单击explorer，选择NEW的Key，把新栏目名字起为shell Icons，修改shell Icons右边键值处名为“29”的这个字符变量，记下当前的值以便日后恢复，然后修改成shell32.dll,30，这是一个大箭头，你也可以使用其它的图标或图标文件。

4.还图片本来面目

Explorer里的图形文件的图标是Paint.EXE的，但你也可以让Explorer直接以图形文件的自已画面作为图标，不过由于图标的大小及其它关系，画面是看不大清楚的。

WinHacker：Explorer\Visual\Show Bitmaps as Icons in Explorer

REGEDIT：\ HKEY-LOCAL-MACHINE\ SOFTWARE\ CLasses\Paint.Picture\DefaultIcon，将(Default)的内容改

成%1为显示图片本来的样子，改成 mspaint.exe，1为显示图标。

5. 让 Explorer 不要保存我的设置吧

Explorer 总会在退出时保存 Explorer 的状态，如果不喜欢别人把 Explorer 改得面目全非的话，最好还是关上这个选项。

WinHacker: Explorer\Visual\Save Setting on Exit

REGEDIT: \HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，将 No Save Settings 的第一个值改为 01 时为禁止（如：01 00 00 00），第一个值改为 00 时则相反。

（二）Shell

1. 一切"从这里开始"

当你一进入 WINDOWS 95 时，任务条上会有个带字的箭头飞向 Start 键，旁边还有一行字"Click Here to Begin"。不错，几乎所有的 WINDOWS 软件都是从 Start 下开始的，其实这个小动作改不改都没有什么关系，如果你坚持要的话。

WinHacker: Shell\Animated "Click Here to Begin" at startup

REGEDIT: \HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，将 No StartBanner 的第一个值改为 00 表示能够显示，改成 01 则相反。

2. 全自动的 CD 播放器

记得 WINDOWS 95 刚问世时，我对它最感兴趣的就是这个自动播放 CD 的功能，只要一放入 CD 唱碟，就会自动播放，真是太棒了，但如果你不喜欢也可以从 Explorer 的 Option 下修改，这里同时告诉你在 REGEDIT 下的修改方法。

WinHacker: Shell\Auto Play Audio CD's

REGEDIT: \HKEY-CLASSES-ROOT\AudioCD\shell，将(Default)的值改为 play 表能够自动播放，改为没有内容则禁止。

Explorer: 运行 Explorer(资源管理器)，选择 View 的 Option...，转到第二栏 File Type 下的 AudioCD，按下 Edit 键，这时再按下 Set Default 就会发现原本的粗体字的 play 变为细体字，CD 就被禁止自动播放了，再按一次 Set Default 键字体又会变回粗体的，CD 则能够自动播放。

3. 令人讨厌的自动执行 CD

我和一些朋友谈到 WINDOWS 95 时发现，他们许多人都不喜欢自动执行 CD 这个功能，虽然能帮助不懂电脑的用户安装软件，但当你第2次放入 CD 时，它又让你再装一次，真是太低能了，虽然这是 CD 内软件的问题，但要解决这个问题唯有修改 WINDOWS 95 了，省得大家老是按着 Shift 键不放。

WinHacker: Shell\Auto Play Data CD'S

REGEDIT: 按 Ctrl + F，输入 AutoInsertNotification，找到后将它的值改为 00 就禁止了自动检查 CD，改为 01 则相反，修改后要重新启动。此方法也同时禁止了 CD 唱碟的自动播放，我不推荐大家使用这个方法。

REGEDIT: \HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Polices\Explorer，NoDriveTypeAutoRun。看看这里的 NoDriveTypeAutoRun 是否是 95 00 00 00，如果是就改为 B5 00 00 00 即可禁止自动执行 CD。

4. 今天的 Tip 是什么

每次进入 WINDOWS 95，"日积月累"都会告诉你一个使用 WINDOWS 95 的技巧，除非你将它下面的选项关掉，但当你想再看到它时却找不到打开它的开关，快跟着下面做吧。

WinHacker: Shell\Tip of the Day

REGEDIT: \HKEY-CURRENT-USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Tips，将 Show 的第1个值改为 01 表示能够显示，00 则相反。

5. 并不精美的的小动画

WINDOWS 95 的一些小动画虽说不上很漂亮，但却给 WINDOWS 95 增添了不少的生气，会动的总比不会动的要好，你不是这样认为吗？

WinHacker: Shell\WINDOWS Animation

REGEDIT: \HKEY-CURRENT-USER\Control Panel\Desktop\Windows Metrics，改动右边键值处的 Min Animate 为 1 则能够，0 则相反。

（三）Start Menu

1. 更快地显示菜单

尽管 WINDOWS 95 默认的菜单显示速度是适合的，但总会有人嫌它慢，不快又怎能"展现"你的 MMX 的快速。修改后要重新启动才生效。

WinHacker: Start Menu\Menu Speed

REGEDIT: \HKEY-CURRENT-USER\Control Panel\Desktop，改动 MenuShowDelay 的数字就可调节速度，范围是 1-2000，默认是 400，数字越小越快，如果改为 65535

就表示要按键才显示了。

2. 再多一个控制面板又何妨，第二块控制面板来啦

在 Start 菜单的最上面可以做出第二个控制面板来，你不相信吗？虽然有点画蛇添足，但直接使用 Control Panel 的项目确实要比原本 Settings 下的要来得快。

WinHacker：Start Menu\Cascading Items\Control Panel、Start Menu\Cascading Items\Printers、Start Menu\Cascading Items\Dial－up Networking

Start：先用鼠标右键单击 Start 键，选择 Explorer，打开后用右键单击右边面板，选择 New 的 Folder，填上 Control Panel.{21EC2020－3AEA－1069－A2DD－08002B30309D}。

（四）Startup

1. 要 DOS 7.0 还是要 WINDOWS 95

WINDOWS 95 的问世并非是 DOS 的死亡，相反 WINDOWS 95 内还有个新版本的 DOS 7.0，就算你对 WINDOWS 95 毫不感冒，装 WINDOWS 95 来用 DOS 7.0 还是个不错的决定。

WinHacker：\Startup\Boot Into Gui(Graphical User Interface)

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Boot GUI＝1，表示启动马上进入 WINDOWS 95，将 1 改成 0 则相反。

2. 记录引导状态的文件 Boot Log.TXT

WINDOWS 95 在引导时会在 C 盘的根目录下建个 Boot Log.TXT 文件，记录引导的整个过程的情况，或许还能靠它帮你找到引导时的错误。

WinHacker：\Startup\Disable Logging

SDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Disable Log＝0，表示有 Boot Log.TXT 文件，将 0 改成 1 则相反。

3. 警告！你该使用安全启动了

只要你上次启动不正常，下次启动前 WINDOWS 95 就会提醒你应该以安全模式引导，Safe Mode 对初学电脑的用户来说解决不了问题的，不如将它禁止了。

WinHacker：\Startup\Safe Mode Warning(after system crash)

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Boot Warn＝0，表示禁止显示此类信息，将 0 改成 1 则相反。

4. 开机时的“大”窗口

喜不喜欢开机的 WinDOS 95 窗口这个大标志？它挡住你的视线了吗？

WinHacker：\Startup\Show Splash Screen at Startup

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 LOGO＝0，表示开机时不显示标志，将 0 改成 1 则相反。

5. 等你天长地久

要是每次开机按 F8 键时总是非常紧张，你就得调整 WINDOWS 95 的等待按键时间了。

WinHacker：\Startup\Startup Keys\Startup Delay

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Boot Delay＝6，表示开机时等待 6 秒钟，当然可以将 6 改成适合你的数字。

6. 随时回到“未嫁”时，既有 DOS 7.0 也有 DOS 6.0

WinHacker：\Startup\Dual Boot

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Boot Multi＝1 表示在引导前按下 F8 键能够进行两种版本的选择，将 1 改成 0 则相反。

7. 重返旧 DOS，忘不了的 DOS 6.0

要是没有必要的话，我还是劝你使用 DOS 7.0，但也有不得已的时侯，例如你的软件不能在新 DOS 下使用。

WinHacker：\Startup\Dual Boot\Boot WINDOWS 95As Defaul OS

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Boot Win＝0，表示每次均以旧版本的 DOS 启动，将 0 改成 1 则相反。

8. 不用按 F8 也能看到菜单

WinHacker：\Startup\Startup Menu\Boot Into Startup Menu

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 BootMenu＝1 表示下次启动时不用按 F8 键也能出现启动菜单，将 1 改成 0 则相反。

9. F8 上选什么

开机时按下 F8 键，光条总是停留在第 1 项上，如果你按 F8 的目的是选择 DOS，不妨让光条停留在第 5 项。

WinHacker：\Startup\Startup Menu\Default Item

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Boot Menu Default＝1 表示选择标准方式，如果将 1 改成 3 则是安全启动，改成 5 是进入到命令行。

（五）System

1. 自已来反安装软件

初用 WINDOWS 95 的人都会习惯自已来反安装软件，以前只要把软件的目录全部删掉就行了，但在 WINDOWS 95 下可能会有后遗症：控制面板下的软件安装管

理还留有被你删除的软件的名字，唯有再来一次自已反安装 REGEDIT 啦。

WinHacker：System \Add/Remove Programs

REGEDIT：\ HKEY-LOCAL-MACHINE\ SOFTWARE\ Microsoft \ Windows \ Current Version \ Uninstall，此时能看到 Uninstall 下有软件的目录，将它整个删掉即可，该软件的反安装内容包括软件名字 Display Name 和反安装程序名 Uninstall String。

2. 错误的警告声

WINDOWS 出错时发出的警告声令人十分不悦，关掉它好吗？

WinHacker：System \Beep On System Errors

REGEDIT：\ HKEY-CURRENT-USER\ Control Panel\ Sound，将 Beep 改为"No"就不能发声，改为"Yes"则相反。

3. 禁止使用压缩盘

WinHacker：System\ Compression Drivers\ Drive Space、System\Compression Drivers\Double Space

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 后加上 DrvSpace = 0 会禁止使用 Drive Space 生成的压缩盘，将 0 改成 1 则相反；在 MSDOS.SYS 后加上 Dbl Space = 0 会禁止使用 Double Space 生成的压缩盘，将 0 改成 1 则相反。

4. 没有尾巴的长文件名

长文件名是 WINDOWS 95 的一个新特性，但我想没有多少人喜欢微软的设计：在软件名后加上 ~1、~2 等带尾巴的数字。

WinHacker：System\ Disable Tildes(~) on Short File Names

REGEDIT：\HKEY-LOCAL-MACHINE\System\Current-Control Set\ control\ FileSystem，在右边空白处（也就是 Async File Commit 这边）单击鼠标右键，选择 NEW 的 Binary Value，名字起为 Name Numeric Tail，输入值为 00 时是禁止长文件名的尾巴，改成 01 则相反。

5. 让 COMMAND.COM 不占用基本内存

WinHacker：System\Load command.com / drvspace.bin >640K

MSDOS.SYS：在 MSDOS.SYS 里加上 Load Top = 0 表示将 COMMAND.COM 和 Drvspace.bin 放在基本内存，将 0 改成 1 则相反。

6. 我的 WINDOWS 95

如果在安装 WINDOWS 95 时不幸打错了自已的名字或是单位的名字，想挽回也不是不可以的。

WinHacker：System \Registration information

REGEDIT：\ HKEY-LOCAL-MACHINE\ SOFTWARE\ Microsoft\ Windows\ Current Version，这下面有许多关于 WINDOWS 95 注册的信息，ProductId 表示序号，Registered Owner 表示注册用户名，Registered Organization 表示注册的单位名，Version 表示 WINDOWS 95 版本名字，VersionNumber 表示版本号。

7. WINDOWS 95 的安装盘在哪里

WinHacker：System \Setup \Default Setup Path

REGEDIT：\ HKEY-LOCAL-MACHINE\ SOFTWARE\ Microsoft \Windows \Current Version \Setup，Source Path 表示 WINDOWS 95 安装盘所在的路径，Media Path 表示多媒体文件所在的目录。

DOS 下实现在多个文件里查找字符串

北京 肖丹

DOS 下的 find 命令可以很方便地从文件中查找某个字符串，遗憾的是只能限定在一个文件的范围内。而 UNIX 的 grep 命令却能做到从多个文件中进行搜索。但是，我们只要充分发挥 DOS 批处理文件的功能，就可以实现 DOS 下的 grep。

BAT 文件里的 for 语句可以对含通配符的文件集合进行操作。我们利用这一点，对文件集里的每个文件执行同样的 find 操作，并酌情使用其原有参数，就能顺利完成搜索。我们在 DOS 里沿用 grep 的名称。下面是 grep.bat 的程序：

```
@echo off
for %%f in (%2) do find %3 %4 %5 %6 %1 %%f
```

grep 命令的用法是：

grep 字符串 文件名通配符 [原 find 命令参数]

用[]括起表示参数可用也可不用。

为什么 grep 要改变原来 find 命令行参数的顺序呢？这完全是编写 BAT 程序的需要。如果把文件名通配符放在 find 原有命令参数之后，由于 find 参数是任选项，个数不定，前者的参数位置也就无法定位，这样 BAT

语句就无法编写。而%3以后参数的有无却不会对前面两个参数的定位产生任何影响。

grep在搜索时,先列出文件名,然后报告结果,这样反复进行下去。如果查找的文件很多,那么由于滚屏的缘故,得到的将是一笔糊涂帐。我们可以在grep的命令行之后用more来暂停。下面这个例子,我们要找出Windows目录下所有ini文件里包含的WORD目录名"WINWORD",应执行如下命令:

grep "winword" c:\windows*.ini /i | more

参数/i表示查找时忽略大小写。

为了便于更详细地审查,我们需要将搜索结果保存在一个文本文件里。遗憾的是BAT程序无法重定位到文件。因此,我们只好另起炉灶,搞一个grep的变种,名为fgrep。下面就是fgrep.bat文件:

```
@echo off
if exist %3 del %3
for %%f in (%2) do find %4 %5 %6 %7 %1 %%f>>%3
```

fgrep的命令行是:

fgrep 字符串 文件名通配符 结果文件名 [原find命令参数]

如果结果文件已存在,一定要先删除,以免造成混乱。

第三行%3前用的是>>,表示附加,而非覆盖。如果用>,就造成"狗熊掰棒子"的局面,只得到最后一个文件的结果。

可以用如下命令行取代grep了:

fgrep "winword" c:\windows*.ini result.txt /i

结果在result.txt文件里。♬

图像分辨率、颜色数与显示内存杂谈

北京 赵效民

在我们购买显示卡时,最关心的就是其所支持的高分辨率和在最高分辨率下可显示的颜色数量,它们在很大程度上决定了我们的购买倾向。

显示卡是用于显示数字化图像的,数字化图像用0和1代表画面中的一切。而分辨率的概念就是指一幅图像是由多少个点组成的,通常用"水平方向上的点数×垂直方向上的点数"的方式来表示。例如分辨率为640×480就表示这幅图像由307,200个点组成。画面中的这些点当你用图像处理软件将其放到最大就能看到。

对应数字化图像,将逐一用0和1描述这307,200个点,这种描述就是每一点的颜色。因为如果没有颜色,我们将什么也看不到,所以颜色数的多少直接影响着观像效果。数字图像中的颜色当然也用0和1表示,并且每8位为一个级别,这与ASCII码的规定有关(用一个8位二进制代码来表示一个字节),如果说图像的颜色数为8位(8bit),那么就表示这幅图像是256色(2的8次方)。另一方面,由于8位为一个字节,那么为描述这幅图像将占用307,200×1=307,200字节(300KB)的容量。而图像在显示之前要在显示卡的内存中建立完整的帧图,所以要想使你的Windows的显示状态达到640×480×8位颜色(标准SVGA图像),必须至少有300KB的显示内存支持。由此可以看出显示内存的大小直接影响到分辨率和显示颜色数之间的搭配组合。按照上文的方法,你可以很容易地算出640×480的24位颜色(16,777,215种)需要900KB的显示内存,(640×480×(24÷8)),1024×768的24位颜色需2.25MB显示内存,而1280×1024×24位颜色则必须要有3.75MB的显示内存。

如果现在购买显示卡,笔者建议应选择内存至少为4MB的卡,这可使你在某些分辨率下得到32位或更多的色彩(如在17寸显示器的最佳分辨率1024×768下)。也许你会问,人眼只能分辨一千多万种颜色,而32位已达到40多亿种颜色,因此是没必要的。不错,人眼所能识别的颜色最多为一千多万种,这也是为什么将24位彩色称为"真彩色"的原因。但不要忘记一幅图像是由若干个点组成的,而一个点在同一时间只能充填一种颜色。所以就算是分辨率为1600×1280的图象,一次展现出的也只有204,800种颜色,如果想一次显示16,777,215种颜色,图像的大小将约为4729×3547,这太罕见了。我们常说颜色的位数其实就是一种数字量化的精度。只有位数越高,量化后的色彩才会越逼真,从而用有限的点来更好地描绘图像,所以在大屏幕显示器日益普遍的今天,应考虑内存更多的显示卡了,同时内存更多也会为显示速度的提高和其他效果的逼真实现提供良好的条件(如当今火热的3D加速卡)。♬

应用

杭州奚霄鹏问：

《大众软件》1997年增刊上曾介绍过微软的MEMPHIS，我想问一下这东西是不是Windows 98? Windows 98在1998年的什么时候推出?

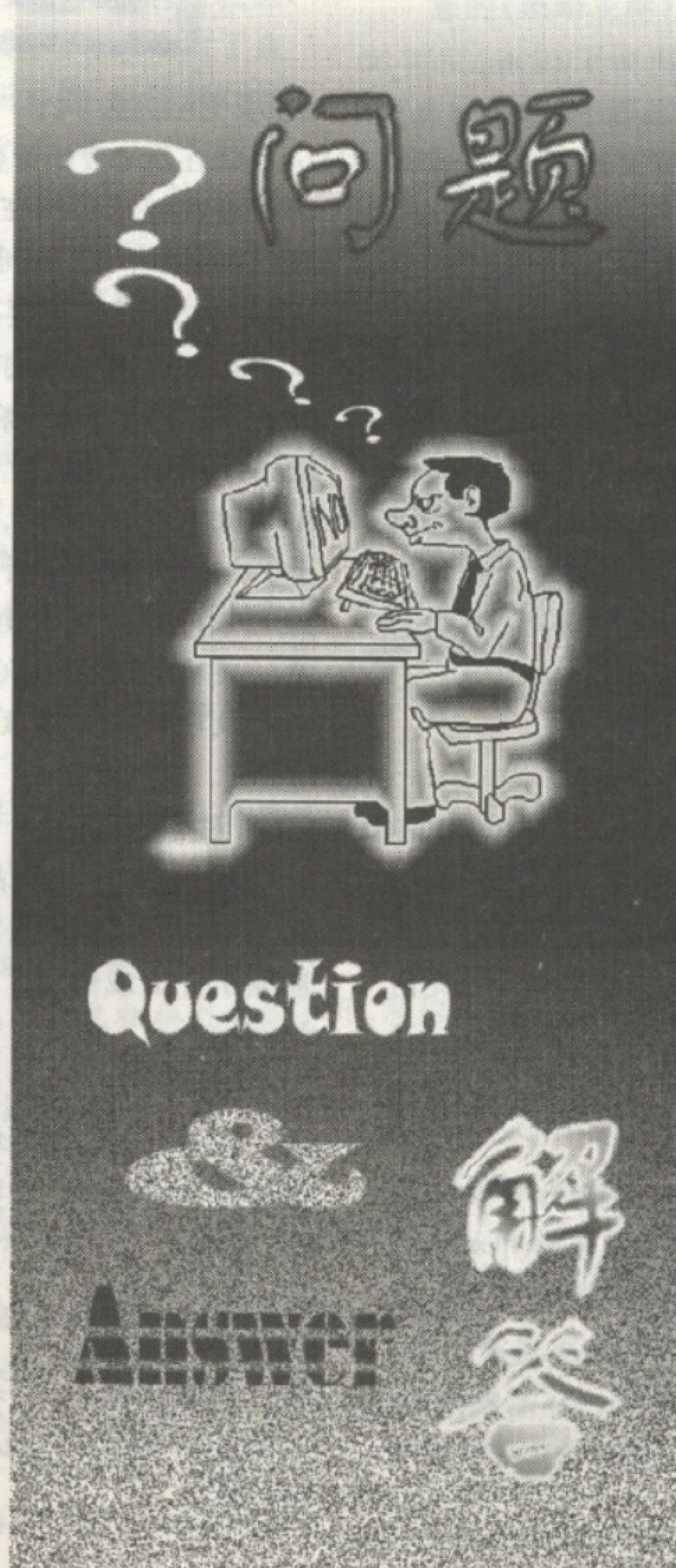
上海张知真答：

MEMPHIS是Windows 98的内部开发代号。微软曾经发行过两个Windows 98的测试版本，第一个的启动画面显示的是MEMPHIS，第二个显示的是Windows 98。

微软在1997年1月15日宣布将原先预定在1998年第一季度早期发售的Windows 98延迟到1998年5月。微软公司表示它延迟Windows 98的发售是为了适应那些坚持需要Windows 98对Windows 3.X百分之百兼容的客户。

Windows 3.1目前还至少在一百万台个人计算机上使用。而微软公司原先打算在发售Windows 98以后再发售对Windows 3.X支持的版本。但微软公司还受到来自于电脑生产厂家和电脑零售商方面的压力，因为他们担心原定于1998年1月的发售将会延缓消费者购买电脑的速度，而1月又恰恰是电脑销售的旺季，正如IBM公司销售系统的副总裁BRIAN CONNORS告诉微软公司的那样。他的担心出于Windows 98的1月发售将会给整个圣诞节期间的销售带来恐惧和不稳定。微软公司否认延迟发售是为了取悦于电脑生产厂家和电脑零售商，但微软也已答应他们将在圣诞期间后再对Windows 98进行大规模宣传。

事实上，Windows 98和Windows 95之间有着本质上的区别，Windows 98只是一种十分普通的系统，提供了一些诸如支持DVD的新功能。而Windows 95却能给Windows 3.1一个全新的形象，并且能充分发挥奔腾芯片的强大功能。



微软公司延迟发售Windows 98的另一个重要原因是为加强对它的网络浏览器Internet Exploer的支持。用户通过Windows 98从自己的硬盘上查询文件将会变得通过网络查询文件那样简便。Windows 98发售的延迟虽然会对今后Internet Exploer的销售带来好处，但对微软公司目前争夺网络市场的计划将带来不利影响。

发售延迟还意味着放弃，目前，微软公司的主要销售利润来源于一些老产品的升级产品（例如OFFICE)。事实上，一些分析家预计由于Windows 98的发售延迟，微软公司的销售收入增长幅度将会从1997年6月的54%降至1998年第一季度的10%。当然，微软公司的发展不会因为Windows 98而停下来，早在1997年9月30日就宣布发售的Internet Exploer 4.0就已经具备了强大的销售力度。接着登场的将会是大家期待已久的Windows 98!

上海宋华问：

我使用《大众软件CD》总第三期中的超任模拟器，可怎么用也打不出二张以上的超任游戏。能否告诉我怎么使用?

北京李朋答：

这些模拟器的要求不一样。您先将超任游戏的所有文件都拷贝到硬盘上，然后读取第一个文件，大多数模拟器都能自动地续盘。如果不能，可以用我们提供的超任文件工具将这些文件连接起来。

天津读者问：

启动Windows 95中按F7，选择BOOTMENU中PREVIOUS MS-DOS VERSON一项，普通的Windows 95可以进入MS-DOS 6.22。但在Windows 95 OSR2中若选这一项就惨了，硬盘发疯似的无休无止的嗒嗒乱响。这是因为什么?

北京李朋答：

Windows 95 OSR2是一个完全的操作系统，也就是您的电脑中不需要任何DOS和Windows就可以安装它，而且作为一个原装电脑出厂时预装的操作系统，电脑中也应该没有其它DOS或Windows，所以它没有回到旧版本DOS的功

能。由于这一点有些不方便，有些人自己编制了些小工具解决这个问题。本刊的配套光盘曾经提供过这类程序。

北京汪宁问：

我的电脑在播放 CD 时，右侧音箱发出的是嗡嗡声，而播放经 MP3 压缩的 CD 和游戏时，一切正常。这是什么部件出了问题？

北京李朋答：

电脑播放 CD 和播放 MP3，玩游戏时使用的不是一种技术。播放 CD 时音乐由光驱通过音频线输入声卡后输出到音箱中；其它的操作都是光驱将数据通过硬盘线传输到电脑中进行处理，通过 CPU 和声卡芯片的操作转化为声音，从声卡输出到音箱中。只在播放 CD 时有噪音，极有可能是音频线或接头部分有问题，可以检查一下它们是否插牢、短路。

上海读者问：

本人发 E－MAIL 时可不可以把 TXT 或 DOC 格式的文件直接发送？用何方法和工具？如何将 WPS 和 WORD 的文本进行互换？

北京迦楼罗答：

TXT 或 DOC 格式的文本文件可以用其它编辑工具打开后粘贴到 E－MAIL 程序中发送。如果是中文最好用 E－MAIL 程序的附件功能将它们作为附件发送，不然有可能会出现乱码。WPS 97 和 WORD 6.0 以上版本都可以引入对方格式的文件，不过它们没有另存为对方格式的功能。不过有些特殊格式或表格不能正确转化，只能利用它们另存为纯文本的功能进行文本交换。

北京 ludao 问：

现有两种典型的喷墨打印机，单喷头（如 HPDJ200）和双喷头（如 HP DJ670C）。如果平时较多的是使用黑白打印，偶尔需要使用彩色打印，对于单喷头的打印机，在做彩色打印的时候，需要将墨盒换成彩色墨盒，用完后再换回来。对于双喷头的打印机，两种墨盒都可以一直装在打印机上。那它们的墨水会不会干掉呢？

北京迦楼罗答：

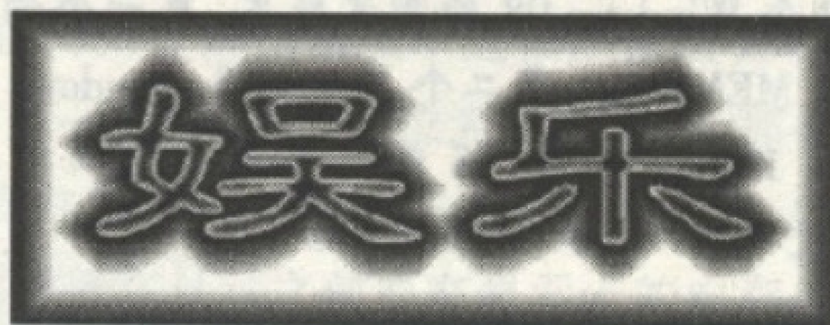
如果喷头已经开封，但暂时不安装到打印机上使用，可以放入专门的喷头盒里存放。安装在打印机上的墨盒在不用时会自动盖帽，封闭喷头避免墨水干掉。它们都能避免墨水干掉。相对来说两方法的效果差不多，因为放在喷头盒中的喷头是经过盖帽的。不过要注意，使用喷墨打印机时一定要按关机钮后再切断电源，这样打印机才能将喷头盖帽。

武汉罗浩问：

如何在 MS－DOS 6.22 的环境下修改 Windows 95 的分辨率？前几天在使用《大众软件 CD》总第 2 期时，发现有一个微软提供的 Windows 95 工具软件，能够修改分辨率。我无意中改成了 1024×768，结果是——花屏！有没有除格式化外更好的方法解决？

北京李朋答：

似乎没有在 DOS 下修改 Windows 95 分辨率的方法。不过您可以在启动 Windows 95 前按 F4 键进入 Windows 95 的安全模式。这时 Windows 95 使用的是默认的 640×480 的 16 色，不会花屏。您可以修改显示模式，再重新启动即可。



北京 EAGLE 问：

我在玩 C&C 黄金版（Windows 95 版）时，为什么画面一卷轴就花屏？在 S3 VIRGE 系列显示卡试验都是这样。（1997 年 11 月刊问诊）

韶关林志成、上海孙涛答：

有可能是显卡可能并不真正支持 640×400 分辨率所致。选择“开始”菜单中的“程序/WESTWOOD/COMMAND & CONQUER/ COMMAND & CONGUER WINDOWS 95 EDITION SETUP”，将默认的分辨率 640×400 改成 640×480 试试。另外，将“EDITION SETUP ”中的“BACK BUFFER IN VIDEO MEMORY”功能关闭，也可以解决花屏。还有，修改 CONQUER.INI 文件，将“RESOLUTIONZ”后的数字删去并存盘，游戏时的画面将会变成全屏。

四川铁中玉问：

本人在玩《烈火战机》时，第一关顺利通过，第二关在救出所有人质，击败所有敌人后仍无法过关，难道我遗漏了什么或做错了什么吗？敬请指教。（1997 年 11 月刊问诊）

广东梁鹏飞、湖北潘劲松答：

DARIUS 地区发生核泄漏事件，当地政府没有什么办法而向你求援。你除了将敌人消灭和救回所有人质之外，还要将 19 个核泄漏收回（击毁），解除它对人民的威胁。击败所有敌人后，还应击毁所有的建筑物，这时应出现一个时空转换器，进入时空转换器，击毁所有建筑物。回到出发点，向右走到头，应有另一时空转换器，进入后可到本关隐藏地点，击毁所有电站及敌人，即可着陆过关。

北京DUKE问:

《魔影哈雷》中提示我去找森林中的十字架,到底在哪?绳梯不够长,并怎样下去?地图和素描如何使用?(1997年11月刊求诊)

汕头陈海柱答:

先在地图上画出十字架的正确位置,再去酒店前救出华特·韦伯斯特。他会为报答你的恩情,答应带你去找森林中的十字架。到井里去根本用不到绳梯,需要打败四大家族才能进去。至于地图和素描的用法,先找到棉花脑上酒精,然后擦去素描上面的图案,可得知十字架的确切位置,再在地图上标出即可。位置在地图上向右移动笔尖六次后所处的地方,且地图和素描须在书桌旁方可使用。

安徽陈圭等问:

在《绝地任务》中有一块"自动医师"的摇控板,在医务室的什么地方?我把一切工作都做好了,又注射了血清,戴上了头盔,然后启动了海波探测系统,电脑要我输入密码,请问要输入的密码是什么?修理TCS天线的EC2010、EC2001从哪里能找到?其中EC2010已被用光,从哪里找到去修天线?电脑报告说在二层甲板发现"反质子",我找了好几遍也没有能找到,请问应到哪里寻找并排除?(1997年12月刊求诊)

北京水管工作小组、马一介答:

那块"自动医师"的遥控板是游戏在这里做的伏笔,你将在整个游戏快结束时用到它,所以现在你大可不必为找不到它而着急。在控制台上旁边有一张纸条,上面写着密码911,这是游戏最后你用它启动"自动医师"来攻击崔恩中尉时输入的密码。

启动海波系统的密码为180,输入后你就能够使用人机界面。

在二层甲板储备室可以找到EC2001,但在存有EC2010组件的箱子中有一张马克写的纸条,原来他把最后一块EC2010用于修复VR模拟系统了。来到三层甲板的自动饭厅,眼前的"大球"装置就是VR系统,EC2010就在它的CPU中。扯断电线(用鼠标指到电线上,在屏幕左上角会有"拉"的命令),不过在这之前,最好使用一下VR系统,你会看到一些动画。电线断了,VR系统被破坏,"大球"外部有一个正方体,用鼠标指它,屏幕下方有"CPU"字样,拿下来,在物品栏中,点击"CPU",将其拆开,珍贵的EC2010啊!这时,将这两个组件来修理TCS天线。而后来到二层甲板储备室对门的通讯室,启动通讯系统,进入第1项,要与基地取得联系。在屏幕上可看到自己的舰船和卫星等,点击卫星,屏幕左下角"选择目标"一栏中会出现它的型号"TRBO10",再点下方的"建立联线"按钮。照此步骤,按照下面的型号顺序将卫星联线,将与基地取得联系:TRB291→TRB722→TRB695→TRB333→TRB905→TRB408→TRB729→TRB577→TRB084→TRB366-TR8B01→EREBUS。之后你将与你的上司谈话,这些不用密码也能启动海波系统。

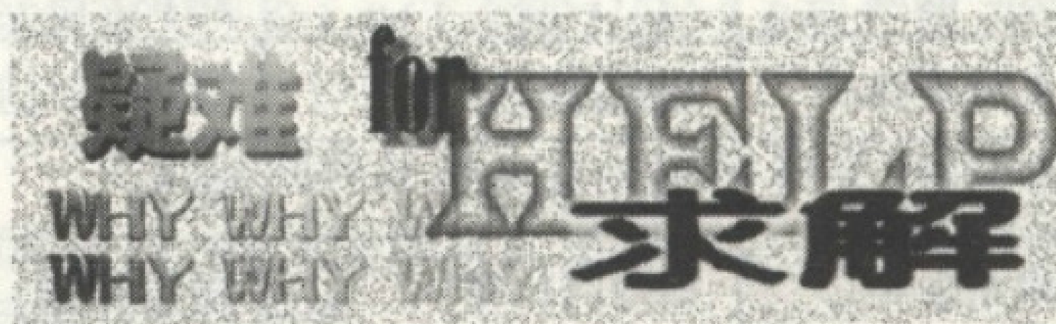
二层甲板的"反质子"就在会议室右边墙上的莱克星顿号模型中,但它在防护罩中。找到奥至多号模型,用多用途工具打开它,得到一把钥匙、一台发报机、一个信封和目镜指挥装置。用钥匙打开防护罩,再用多用途工具打开莱克星顿号模型,可找到反物质炸弹。

北京读者问:

为什么我的《黑暗王朝》无法在中文Windows 95下安装?

北京炎龙良马答:

您的《黑暗王朝》是从国外带来的吧?那它只能在英文Windows 95下使用。现在在中国正式发行的有精美包装《黑暗王朝》才能在中文Windows 95下使用。



北京读者问:

《黑暗王朝》共有多少关(12还是15)?《黑暗王朝》中一共有几方?玩家选择哪一方更有意思?

广东艾鲁问:

我在《神奇传说——时空道标》的光盘中发现有一个BMP子目录,提供了一些可以用做Windows桌布的游戏图片。其中一张的地名中有"打铁铺"和"农田"两处,直至爆机也没有出现过。请问怎样才能到这两个地点?

杭州王润、广东艾鲁问:

请问在《魔诫》中:

1.天使洞前镇子里有一房屋被锁住了,铁丝也打不开,那房子是干什么用的?怎么进去?

2.我是用朵丽玩这个游戏的,在天使洞中第三层,见到了师妹,刚讲了两句,塌方巨石滚了过来。躲过巨石后,师妹就不见了,是被压死了吗?还是逃到哪儿去了?

3.天使洞第四层,有扇门打不开,提示上说,它被三重锁锁着,但这一层中开关有八九个,究竟是哪三个呢?

4.在镇中,我打破一个木桶发现了两枚银币那是做什么用的?

5.在大结局时,主角被传送到一间白色一片的屋。按照指示将两块砂岩板正确放好后发现只出现一块指示板,并没有出现任何道路,不能进入屋的中心。怎样才能继续进行游戏呢?

第三届大众软件奖系列活动三

“97’部分国产原创娱乐软件回顾与研讨”
“国内软件经销商调查”有奖问卷

为了支持国产娱乐软件的创作、开发，展示国产娱乐软件的制作水平，大众软件读者服务部配合杂志社举办“’97部分国产原创娱乐软件回顾与研讨”活动。具体如下：

★参加本次活动的产品有：

名称	上市日期	类型	基本配制	制作/发行/总经销
剑侠情缘	1997.4.12	角色扮演	486DX/33、8M	西山居/金山/金山
赤壁	1997.7.18	战略	Pentium75/8M	前导/前导/前导
天惑	1997.8.23	射击	486DX2/50、8M	逆火/大恒/大恒
生死之间	1997.8.25	战略	Pentium75、8M	鹰翔/立地/立地
八一战鹰	1997.9.29	模拟	486DX4/100、16M	金盘/兴宏达/兴宏达
水浒英雄传	1997.10.1	冒险	486DX2/66、16M	八爪鱼/腾图/腾图
火狐狸	1997.10.1	动作	Pentium75、16M	火狐狸/腾图/腾图
神龙少年	1997.11.15	角色扮演	386DX/40、4M	欣力量/汇贤/汇贤
美猴王	1997.12.5	角色扮演	486DX2/66、8M	大唐/腾图/腾图

★方式：凡购买或已经购买上述产品者填好本期第64页表格（复印有效）及建议后寄回杂志社。

★时间：1997年3月15日前寄回杂志社（以当地邮戳日期为准）。

★奖励：

△抽取100名幸运者赠排行榜扑克牌一付、第三届大众软件奖奖券一张

△按回函的20%比例赠第三届大众软件奖奖券一张

△涉及厂家产品的，该厂家还将按一定比例给予奖品或奖励（大众软件服务部连锁组织和赛乐氏软件连锁组织及一些软件专卖店内张贴具体奖励内容）。

为了向广大读者提供各城市软件专卖店和软件经营网点的情况，为了使厂家的优秀作品尽快与广大读者见面，杂志社开展“国内软件销售网点调查”活动，并将结果公布于众。

★请将您知道的所在城市的软件专卖店情况填好本期63页表格（复印有效），寄回杂志社。

★时间：1997年3月15日前寄回杂志社（以当地邮戳日期为准）。

★奖励：

△抽取100名幸运者赠排行榜扑克牌一付、第三届大众软件奖奖券一张

△按回函的20%比例赠第三届大众软件奖奖券一张

大众软件 CD 内容介绍 8

1998 年 2 月(总第 8 期)

本年度《大众软件 CD》全面改版，承继前作的优点并有脱胎换骨的全新面貌、更优雅的界面兼具更便捷的操作，细分八大专栏并侧重于各栏目的可观赏性和大信息量，滚动字幕提供业界新闻、游戏快报。

攻略指引

古墓丽影Ⅱ(Tomb Raider Ⅱ)

硬件评析

Slot 1 VS Socket 7

游戏 Patch

Diablo 资料片 Hellfire 之修改器

应用天地

网际金典 3.0 新览

软件长廊

百宝箱

本期《百宝箱》中介绍的全部工具软件，包括飓风文件切割器 0.99、HexEditor 1.0、图标浏览软件 ICV 2.1、Thank you for trying MaxIt 1.0b!、SmartDoc 1.5、TEXT TO HTML 1.0。

本刊以前介绍过的 SRCD 的升级版本：SRCD 98 5.0 第二个测试版，多功能 CD 播放程序。

字处理软件

北京微宏软件研究所提供的华文之星(ED97)试用版，说、想、写、算于一体。

南极星(NJWIN Multilingual Support System) 1.58，支持 Windows 95 下的中(简、繁)、日、韩语言切换。

网络程序

AutoWinNet95 2.0，Internet 套装软件，包括 Internet 上的各种常用功能。

由北大方正信息系统工程公司提供的北大方正飞扬电子邮件 2.0 beta2 45 天评价版，全中文的电子函件系统。包括 HTML 版的用户手册。

视频程序

友立咨询股份有限公司提供的《我形我速》(iPHOTO EXPRESS) 1.0 试用版，工作于 Windows 95 环境下的傻瓜型贺卡制作软件，可以轻松地进行贺卡制作和简单的图像处理，制作出充满个性和真情的贺卡、请帖、名片、月历及海报。

友立咨询股份有限公司提供的 Ulead COOL 3D 1.0 试用版，3D 电脑艺术字制作软件。

Capture Professioral 3.0，可以九种定制的方案来获取来自激活的窗口、桌面、椭圆形、图标、区域或全屏的图像并且有二十种常见或罕用的效果来后处理，包括调整像素，旋转、虚化、亮化对比等。

反病毒程序

北京瑞星电脑科技公司提供的瑞星查毒软件 7.10 和瑞星杀毒软件 7.10 版、联想专用 Windows 95 1.8 版升级程序、同创专用 7.10 版升级程序。

北京正大经纬软件技术有限公司提供的 AV95 2.01 试用版文件和 1.0/1.2 到 2.01、2.0 到 2.01 升级程序，包括 1997.12.17 的升级库文件。

四川蓝剑科技服务公司提供的蓝剑反病毒软件 DEVIR 6.80p 普及版和 6.80 高级型、6.80 家用版、6.80 网络版升级程序。

硬件驱动程序

Direct3D Drivers for Voodoo Graphics Based 3D Accelerators 2.14，使用 Voodoo 芯片 3D 加速卡的 Windows 95 通用驱动程序。

中科实业集团多媒体技术分公司提供的 MGA Millennium/Mystique Bios 升级程序，包括 Mystique Bios 1.6 RR、Millennium Bios 2.8、MillenniumII Bios 1.1 RR/1.2/1.2 RR、MillenniumII AGP Bios 1.1。因升级不当将会造成显示卡无法工作，请升级时小心。

前线地带

末日烽火(NUCLEAR STRIKE)，EA 公司《沙漠风暴》系列的最新作，火爆的的战斗场面令人眼花缭乱。

海底文明(SUB CULTURE)，UBI 公司制作发行的一款充满神秘色彩的冒险游戏。7 个帝国(SEVEN KINGDOMS)，类似《帝国时代》的即时战略游戏，拥有出色的画面和复杂的发展系统。

凡尔赛之宫廷疑云(VERSAILL)，CYRO 制作的冒险游戏，画面非常精美。上期因空间问题没有收入，这期补收入。

篮球 98(NBA LIVE 98)，EA SPORTS 著名的篮球系列游戏，是目前最好的篮球游戏之一。

大众软件服务快车

新品热报……………………………………(48)
新品推荐……………………………………(52)
分部消息……………………………………(50)
大众软件库…………………………………(53)

本期广告索引

北京新天地互动多媒体技术有限公司……………………………………前彩 2、3
目标软件(北京)有限公司……………前彩 5
北京飞宇科贸有限公司……………………前彩 8
北京通亚商机电子有限公司…………中彩 1
中国教育电子公司……………………………(47)
北京金洪恩电脑有限公司…………………(54)
上海金仕达多媒体有限公司………………(55)
北京通亚商机电子有限公司………………(56)
大连雅奇电脑公司……………………………(57)
北京正普电子技术公司………………………(58)
北京松达科贸有限责任公司…………………(59)
北京前导软件有限公司…………………(60、61)
北京瑞星电脑科技公司………………………(62)
北京特科能软件技术有限公司………………(63)
北大方正通用电子产品公司…………………(63)
北京市超星电子技术公司……………………(65)
北京北方万城数据技术有限公司……………(65)
北京文超编辑服务有限公司…………………(77)
北京荣泰科技开发公司………………………(79)

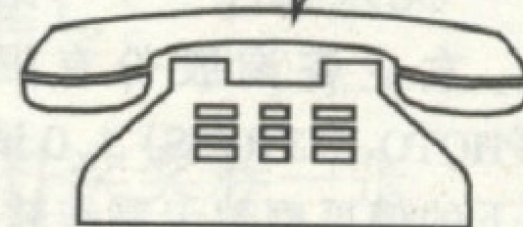
声明

北京联飞翔科技发展中心在1998年1月号登载的《游戏热报》光盘广告中所列游戏清单有误。《帝国时代》、《黑暗王朝》、《神秘黑衣人》、《辐射》、《真人快打3》等5个游戏由于某种原因，未能收入到已在98年1月份发售的第一期光盘中，以上几个游戏将收录到第二期《游戏热报》中，特此声明。

可在邮购中心邮购的刊物

品名	零售价	挂号费	快件	特快专递
96月刊(4、5、6、7、11)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊(4、6、9、10、11、12)	6.00	1.00	13.00	22.00
各期配套磁盘	10.00	3.00	6.00	25.00
1996年增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
1997年增刊(全彩页)	18.00	3.00	22.00	35.00
大众软件CD(总第一期)	45.00	挂号费免收	13.00	25.00
大众软件CD(总第二期)	45.00		13.00	25.00
大众软件CD(总第三期)(2CD)	60.00		15.00	28.00
大众软件CD(总第四期)	25.00		13.00	25.00
大众软件CD(总第五期)	25.00		13.00	25.00
大众软件CD(总第六期)	60.00		15.00	28.00
大众软件CD98年1月号(总第七期)	19.00	4.50	13.00	25.00
大众软件CD98年2月号(总第八期)	19.00	4.50	13.00	25.00
98年1、2月刊	6.50	1.00	13.00	22.00

如果您对邮购软件、杂志及光盘有任何问题，您可以打电话：(010)67150879转邮购中心，进行查询。



育碟苑

中国教育电子公司系列多媒体光盘软件

* **育碟苑之新品放送：《98英语高考指南》、《最新英语中考指南》**

跟踪高考、中考最新动态，高考、中考各类题型解题技巧大汇总，中学语法总复习，掌握此盘内容，英语高考、中考必得高分！

* **育碟苑之《家庭同步学系列软件》**

与国家教委教材规定内容同步进行，图、文、声、像并茂，只需鼠标轻轻一点，即可将教学的讲解、分析、例题和练习展现于眼前。现已推出《初中语文同步学》98元、《初一语文同步学》68元、《初二语文同步学》68元、《初三语文同步学》68元、《初中数学同步学》98元、《初一数学同步学》68元、《初二数学同步学》68元、《初三数学同步学》68元、《初中化学同步学》78元、《初二物理同步学》68元、《初三物理同步学》68元、《初一英语同步学》68元、《初二英语同步学》68元、《初三英语同步学》68元

* **育碟苑之休闲精品：**

《用多媒体学中国象棋》、《用多媒体学围棋》

《用多媒体学国际象棋》、《用多媒体学桥牌》

内容丰富、寓教于乐；形式生动、栩栩如生；人机对弈、其乐无穷；面向大众、物美价廉；全套四张光盘，每张售价78元。

* **育碟苑之《用多媒体学编程》系列光盘**

全部根据最新版本设计编制，包含入门篇、提高篇、专家篇，并提供大量例子及共享程序。全套10张，每张定价60元,分别为：《用多媒体学Visual Foxpro》、《用多媒体学Visual C++》、《用多媒体学Visual Basic》、《用多媒体学Turbo C》、《用多媒体学Delphi》、《用多媒体学SQL Server》、《用多媒体学PowerBuilder》、《用多媒体学Visual J++》、《用多媒体学Borland C++》、《用多媒体学Access》

* **育碟苑之《家教软件集锦》 98特惠版**

收录近年来国家教委及中国教育电子公司开发的教育软件150余种，98年起特惠每盘38元。

* **育碟苑之《软件伴侣》** ——电脑流行工具软件应用指南 98元

* **育碟苑之部分代理商**

各地连邦（62568648）、各地赛乐氏（62241204）、万众合力（62649133）、中国大恒（62628396）、正普（62621347）、大众软件各地分部（67150879）、联想（62558888）、济利（62188326）、圣比尔（62610061）、里仁（62616436）、上海农工商（63226128）、哈尔滨希望（2510446）、广州南软（84204166）、大庆庆联（5999999）、新疆华顺（4816658）、沈阳华储（3895234）、沈阳利通（3887690）、陕西辉煌（7801033）、杭州美迪（8271301）、杭州南北（8073048）、太原赛诺康（4074943）、重庆电脑报（63876722）、厦门南瓜（2095010）、广州金碟（8758576）、昆明黑马（5144931）、深圳方中（8609610）



联系单位：中国教育电子公司软件中心 北京育碟苑科技发展有限公司 电话：(010)62649120，62634910（传真）

联系地址：北京海淀路171号大华商厦写字楼B座401室 邮编：100086

热报
最新上市产品

新《音乐殿堂》

为满足广大音乐爱好者的强烈愿望，改版后的《音乐殿堂》将以详尽的内容介绍1998年度全国音乐等级水平考试情况，包括声乐和乐器等级考试曲目，全国报考地点联系方式，评审方法等等。内容更全面，信息更及时。

通过专业摄影资料，精致人机界面设计，原创乐风乐器示范曲，3D电脑动画MTV互动式乐理教学将世界十大乐风尽收其间，为学习者展现新的教学方法。对初涉音乐的少年儿童是启蒙教材，对家长可作为指导孩子学习音乐的好帮手，对教师可作为教学辅助手段，对青年人则是一部增长音乐知识，提高音乐欣赏力的普及教材。

热卖中　　**零售价：86元**

十万个为什么礼品套装

本次推出的《十万个为什么》礼品套装包括：《百科篇》、《动物篇》、《植物篇》、《天文篇》、《生活篇Ⅰ》、《生活篇Ⅱ》六张光盘，每张光盘都包含100多个以全动画形式表现的问题解答，近300个知识卡片，并配有与内容相关的以交互形式进行的测试练习，内容丰富多彩，各具特色，的确是一套少儿素质教育的不可多得的知识宝库。

热卖中　　**零售价：199元**

横扫千军

在未来的世界里，机械统治了一切。而面对有限的资源，“弱肉强食”这一竞争法则又得到了真正的体现。CORE和ARM两个种族，谁能掌握最后的主动权？生存与毁灭，就在您的弹指挥间。

该游戏包括50个独立任务档；超过150个各不相同的实时造型，30多种陆、海、空的不同造型。全面支持多人游戏及国际互联网络，可随时从万维网页WWW.CAVEDOG.COM中下载最新的武器装备、地图与任务档；近乎无限的装备可以投入到战场之中；同盟方可以共享资源，装备与情报；高智能AI让您刺激无比。

热卖中　　**零售价：198元(2CD)**

超级酒店大亨

该游戏“目标明确，规则简易”的构架，会让喜欢单纯投骰子游戏或是爱动脑筋的玩家们，都能在其中得到相当多的乐趣！

该游戏一共设计了一百多张功能各异的卡片，除翻卡片时的运气外，玩家更必须妥善运用现有的资源方能克敌制胜。

谁的经营策略正确，谁就可以成为真正的酒店大亨，定出目标，为之奋斗，是最后取胜的决定因素。

独树一格的声光效果，有趣的音效配合，让整个游戏充满了热闹的气氛。

热卖中　　**零售价：69元**

世界足球98

这是目前画面制作精美细致，动作最流畅的足球游戏之一。由于采用了独特的设计和引擎，并在制作中强调了足球运动游戏的可玩性和速度，以克服已往足球游戏中共有的画面不连贯的缺点，为球迷玩家们提供了前所未有的享受。游戏中的天气选项，罚球，点球视角设计和边线球也是《世界足球98》的与众不同之处。

它具有如下特点：1.收录了几乎所有国家的职业俱乐部球队，大约6000多位球员。2.它在室外比赛的基础上，加入了室内五人制的比赛形式。3.先进的人工智能、使得每个球员固有的技术数值都能明显的体现在比赛中，而且气候、主客场等等客观因素也能影响球员水准的发挥。

中文版特别推荐：为中国玩家特别提供了中国联赛，包括国内12支甲A劲旅以及球员；玩家可以在中国联赛上一展风采，支持自己喜爱的球队和球员，为自己的球队争得荣誉。在比赛的全过程有妙语联珠的中文现场解说，使玩家犹如临场征战。较低电脑配置要求，便更多的玩家得以享受。

预计1月15日上市　　**零售价：145元**



魔法门系列之英雄无敌Ⅱ

这个故事发生在老国王法期特去世以后。国王的两个儿子——哥哥阿基巴德用黑暗的招魂法术走向了邪恶之路，而弟弟修炼成神圣的正义魔法、成为受人爱戴的王子。依照传统，老国王去世之后应由王国的长老从两位王子中挑选一位继承王位，然而四位长老却相继死于非命，阿基巴德以此嫁祸于罗兰德、并靠着对继任长老威逼利诱登上王位。罗兰德当然不会让阴谋得逞，于是整个大陆笼罩在战争的阴云之中…

在这个游戏中，你不仅要自己开拓疆界、进行各种各样的建设、贸易活动；同时还要招募英雄，学习使用各种法术与敌军作战，典雅古朴的画面和优雅的歌剧音乐一定会让你如痴如醉，《延续的战争》已疯迷全球，随后推出的《忠诚的代价》则更胜之，全部汉化的《魔法门之英雄无敌Ⅱ》，比其它版本更加具有可玩性。

预计 1 月 15 日上市　　零售价：148 元

游戏工厂

《游戏工厂》分为 16 位和 32 位两个版本，在任何一个中你都可以制作游戏和屏幕保护程序，程序完成并打包后可独立运行于 Windows 各个版本的操作系统中。《游戏工厂》中有充足的原始资料供你使用，其中包括 1000 多首 CD 声音样本、300 首 MIDI 音乐、数以千计的动画图形和 3D 图像。《游戏工厂》还设计了四个功能强大的编辑器和一百多个切换效果(transition)。除了一本厚厚的手册外，《游戏工厂》还有一个功能强大的帮助部分，操作简便的在线帮助使你在制作游戏过程中倍感轻松。五个指导游戏、三个可以让用户编辑的样本游戏和各种教程，可以让你在很短的时间内掌握《游戏工厂》的各种编程技巧，从而圆了一个游戏迷自己亲手制作游戏的梦。

预计 3 月份上市　　零售价：198 元

圣光岛

《圣光岛》的剧情是构筑在一个充满阶级制度的悲惨世界，一位涉世未深的年轻人在经历一段无理的暴行之后，立志要推翻“摩罗王朝”的统治，所衍生出来的冒险旅途。

《圣光岛》的制作小组表示，为了游戏中的草木、砖瓦能有较好的画面效果营造，采用 640×480 的解析度。相信玩家在玩角色扮演游戏时，最痛恨的情况就是“卡住”在某个地点及踩地雷式的高机率战斗，因为当你的新鲜感与耐心皆被时间消磨殆尽后，却毫无进展可言，再加上杀不尽的怪物频频出现搅局，最后就只剩两种结果：继续耗下去，四处寻求解答相助，不然就是将之束之高阁。而《圣光岛》里的自由度就相当高，游戏中的 NPC 会对你动之以情、诱之以利的拜托你帮助他、救救他，不过玩家们对所有的请求都可以置之不理，或非常热心的四处奔走，不管你接受与否，决不会造成游戏卡死（被敌人打死例外），玩者用不着遵守既有游戏规则，可以用崇高的使命感来玩，也可以用游山玩水的心态来玩，而且游戏中预设多达 12 种的结局，也会详细记录玩家在游戏过程中的贡献。

零售价：98 元

中国百年史

《老照片》被评为 1997 年最为畅销书之一，读者对这种通过图片和文字介绍历史、文化的形式深表喜爱。但唯一遗憾的是…容量太小。

现在这一问题已被解决，由山东出版总社出版发行的《中国百年史》是对图书的补充。它充分发挥了多媒体的特点，收录了从 1894－1997 年间 3000 余幅珍贵历史照片　多万的文字信息，数小时的讲解，资料详实。

本软件查询方便，可通过人物、时间等方式查询。

热卖中　　零售价；138 元(2CD)

更　正

97 年 11 月号－98 年 1 月号刊登的广告：北京文超编辑服务有限公司编写的《97’电脑游戏攻略年鉴》应为内蒙古科学技术出版社出版发行。

注　意

97 年 12 月号和 98 年 1 月号所登广告：北京松达科贸有限责任公司汇款帐号应为 801－1064－66(农行海淀支行)。提请读者注意！

大众软件读者服务部

●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
地址:崇文门西大街6号楼
电话:65266244 联系人:刘立新
●北京大众软件中关村一分店
电话:62630299 联系人:李燕冰
●北京大众软件海航分部
地址:中关村海淀路59号
电话:62568319 联系人:马森
●大众软件长椿街分店
地址:宣武门西大街丙103号
电话:66018119 联系人:陈举
●上海大众软件分部
地址:河南中路221号
计算机广场二层
电话:62104588 联系人:卢永伟
分店地址:福州路355号商厦3层
电话:63746384 联系人:张传丰
●天津大众软件分部
地址:和平区鞍山道131号旁8门
电话:23532636 联系人:王景
●太原大众软件分部
地址:太原新建南路138号
电话:4164490 联系人:师文侠
●淄博大众软件分部
地址1:淄博市临淄区闻韶路28号
地址2:张店区十七中北街8号
电话:7536309、2867297 联系人:杨宝义
●河南新乡大众软件分部
地址:河南新乡市平原路260号
电话:2044006 联系人:白学兰
●唐山大众软件分部
地址:唐山建设南路85号
电话:2853667 联系人:赵以松
●苏州大众软件分部
地址1:苏州干将东路35号
地址2:石路国际商城四楼
地址3:干将西路555号
电话:7246529,5349721,138620660
联系人:成坚一
●杭州大众软件分部
地址:杭州市教工路7号
电话:8079924 联系人:曹一鸣
●宁波大众软件分部
地址:新世纪商场二楼
电话:7248229 联系人:杨兴科
●广州大众软件分部
地址:东湖西路海印电脑城P53号
电话:(020)83795037 联系人:松阳汉
●南京大众软件分部
地址:南京市珠江路548号
电话:3352364 联系人:杨秀荣
●长沙大众软件分部
地址1:长沙市解放东路118号
地址2:定王台书市二楼143号
电话:4190177,4111446
联系人:尹浙
●南昌大众软件分部
地址:南昌市八一大道373号
电话:8311981 联系人:万腊生
●武汉大众软件分部
地址:高等商业专科学校大门左侧
电话:7649127 联系人:林谦
●韶关大众软件分部
地址:中创大厦2楼C-4
电话:8914226 联系人:何永雄
●温州大众软件分部
地址:温州市电脑城C4、B24号
电话:8286980 联系人:林坚
●成都大众软件分部
地址:磨子桥星星电脑城1楼110室
电话:5561741 联系人:徐韬
●昆明大众软件分部
地址:昆明圆通北路38号
电话:5176880 联系人:王全文
●兰州大众软件分部
地址:兰州市科技街136号二楼
电话:8419563 联系人:薛峰
●保定大众软件分部
地址:保定市向阳南路230号
电话:3072240 联系人:刘庆锡
●新疆大众软件分部
地址:明园西路9号付2号
电话:4816658 联系人:韩浩
●青岛大众软件分部
地址:青岛市台东三路128号
电话:3621379 联系人:庄涛
●大连大众软件分部
地址:中山区港湾街2号
电话:2817847 联系人:刘建波
●哈尔滨西区大众软件分部
地址:南岗区西大直街95号
电话:6259031 联系人:王伟
●哈尔滨东区大众软件分部
地址:南岗区南通大街232号
电话:2510446 联系人:宋大强
●西安大众软件分部
地址:友谊西路127号付14号
电话:8496569 联系人:张向丽
●湛江大众软件分部
地址:湛江市赤坎区中华路69号
电话:3205630 联系人:吴滨
●河南安阳大众软件分部
地址:人民大道红星路口东50米路北
电话:5935384 联系人:申广平
●常州大众软件分部
地址:常州市北直街8号
电话:6686789 联系人:陈洁
●徐州大众软件分部
地址:徐州市黄河东路18号
电话:3670245 联系人:周宁
●吉林大众软件分部
地址1:光华路6号电脑城树人电脑
地址2:吉林剧场3号网点
电话:2446408 联系人:曲纪先
●郑州大众软件分部
地址:郑州市经五路10号附22号
电话:5971645 联系人:郭凯
●广西大众软件分部
地址:文化市场A座3楼22号
电话:2818521 联系人:孙兰芳
●株州大众软件分部
地址:建设中路29号
电话:8247690 联系人:张旭东
●贵阳大众软件分部
地址:公园西路西南电脑城2楼
电话:5894210 联系人:林光
●柳州大众软件分部
地址:五星商业大厦五楼
电话:2829286 联系人:郝鉴雄
●廊坊大众软件分部
地址:廊坊市银河大街41-17号
电话:2115240 联系人:孙阳
●无锡大众软件分部
地址:无锡市曹张新村58号
电话:5025454 联系人:邓志福
●石家庄大众软件分部
地址:中华北大街28号
电话:7043711 联系人:朱广永
●济南大众软件分部
地址:济南市和平路55号
电话:6944476 联系人:张欣
●锦州大众软件分部
地址:凌河区解放路五段33号
电话:2829858 联系人:张东晨
●重庆大众软件分部
地址:渝中区解放西路金紫门大楼
平街商场-7号
电话:63703455 联系人:陈影月
●桂林大众软件分部
地址:桂林民主路66号
电话:3820921 联系人:房洪斌
●马鞍山大众软件分部
地址:马鞍山湖南路15号
电话:2323221-8468 联系人:凤翔
●厦门大众软件分部
地址:厦门市演武路30号
电话:2099553 联系人:王作斌
●抚顺大众软件分部
地址:新抚区凤翔路30号
电话:2433189 联系人:刘冰
●深圳大众软件分部
地址:福星花园大厦114号
电话:3238386 联系人:朱田夫
●开封大众软件分部
地址:南书店街50号
电话:5958268 联系人:徐斌
●塘沽大众软件分部
地址:塘沽区新华路岳阳里1栋底商
电话:25716599 联系人:杨铭
●东营大众软件分部
地址:正伦电脑育新路4号
电话:8713909 联系人:刘磊

分部消息

两年一度的南京珠江路科技一条街电子、电脑企业先进评比揭晓：

在千余家中、外电子、电脑企业中，《大众软件》南京分部——新高科技公司，作为唯一综合性软件经营单位被评为 50 家先进企业之一。



大众软件库（新品）

产品名称	零售价
黑暗王朝	128
《音乐殿堂》（新版）	86
横扫千军（2CD）	198
地下城守护者（中文版）（2CD）	189
FIFA 98	149
圣光岛	98
魔法门之英雄无敌Ⅱ（2CD）	148
世界足球98	145
赤日	88
海军上将	92
超级酒店大亨	69
车王争霸	149
明星大赛	99
末日烽火	99
模拟城市大飚车	149
股神（套装）（2CD）	125
白发魔女传（2CD）	99
仙剑奇侠传（WIN95版）	138
98大礼包（天惑、赤壁、生死之间）	138

硬件产品名称	零售价
MB－621（仿世嘉）手柄	110
MB－721大型台式手柄	170
MB－821手柄	140
灰狐手柄	140
F－12手柄	140
F－21飞行摇杆（钢托）	260
奎聚90V飞行摇杆（钢托）	268
MX830飞行摇杆（带油门控制柄）	300
YH606（仿PS）手柄	90
MC7曲麦克	35
耳机麦克	50
汉王笔（读写输入系统）	1500
岳阳小灵通3D立体眼镜	460
龙丽图3D立体眼镜	750

大众软件配套磁盘目录

期	内容
第三十期	星云轻松小字库专家 音效转换大师 子目录加锁工具
第三十一期	飓风文件切割器0.99 图标浏览软件ICV2.1 SmartDoc 1.5

98年《大众软件》邮购中心成立现所有邮购的产品（光盘杂志除外）免收邮费



1998年订阅消息

《大众软件》杂志1998年零售价格为6.50元/期，邮发代号82－726；《大众软件CD》1998年零售价格为19.00元，邮发代号82－727。

1998 **年《大众软件》杂志全年订阅价**

（**优惠价** 6.00 **元/期**＋**邮费** 1.00 **元/期**）×12 **月**＝84 **元**

1998 **年《大众软件CD》全年订阅价**

（**优惠价** 17.00 **元/期**＋**邮费** 4.50 **元/期**）×12 **月**＝258 **元**

欢迎广大读者到邮局或大众软件读者服务部总部订阅。

为满足未装光驱的读者朋友之需，杂志社决定1998年继续制作《大众软件》配套磁盘，售价不变。订购全年磁盘，邮购价格为100.00元并免收邮费。

凡购买《大众软件CD》的读者，如发现质量问题可到全国各地大众软件读者服务部更换。

寻友启事

如果您订购的软件很长时间都没有收到，那么请注意我们的寻友启事，如果看到上面有您的名字请速与我们联系！



电话：(010)67139820（转邮购中心）



软、硬件邮购须知



收款人地址：北京和平门邮局3056信箱；
收款人姓名：大众软件杂志社邮购中心；
邮政编码：100051
附言：写清您订阅的内容；
邮费（每件）：挂号邮寄邮资**免**收
快件15元；特快专递30元
电话：(010)67150879 **转**邮购中心
请特别注意：填写汇款单时要字迹工整、清晰，不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

广东 李家欣 杨硕 李京娜 福建 穆琳 池仕聪 王淦平 毕洪波 詹梓彪 邓勇飞 庄彪 赵恒菲 吕峰 河南 谢嘉 黄勤琮 袁明 张强 岳喜山 王枢业 唐旭初 于桂英 韩漠 杨红鹏 刘钜华 陈毅峰 北京 宁夏 天津 陈嘉乐 辽宁 孙泳 王斐 王鹏

通亚商机电子有限公司

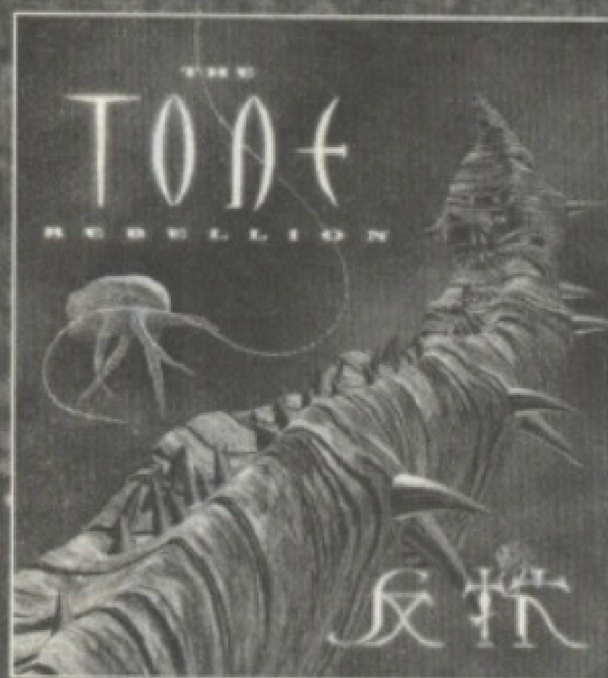


1998年，GRE考试将实行计算机化的标准考试。实行计算机化考试后，考试时间和次数将不受限制、成绩将在两周内迅速获知，是以往笔试无法比拟的，在已经普及计算机教育的发达国家，如此的服务，可以为考生提供一个更为宽松的环境，操作上应该不会带来任何不便。但对于众多的中国考生计算机都没摸过，要求他们熟练地应用实在有点勉为其难对计算机的陌生计和上机考试的不适应，将使许多本来相当有实力的考生无法发挥应有的水平。

北京通亚商机电子有限公司为广大GRE考生推出一款多媒体光盘软件《挑战GRE》－GRE上机考试篇完全模拟ETS上机考试，帮助考 生尽快熟悉考试环境，充分发挥水平。

本软件为考生创造一个完全、严格的上机考试环境，计算机既铁面无私又徇私情，各个部分的测试都是在已经设定好的标准时间内进行，自动控制考试的进程，在这里考生可以体味身临其境的感觉。

本光盘更有上百所美国著名大学奖学金发放条件和全美上千所大学名单，是GRE考生真正的良师益友。











VIRGIN互助娱乐国际有限公司授权
北京新天地互动多媒体技术有限公司总代理
SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO.,LTD
电话：10-62862037/38/39/40转119,120　传真：10-62862036

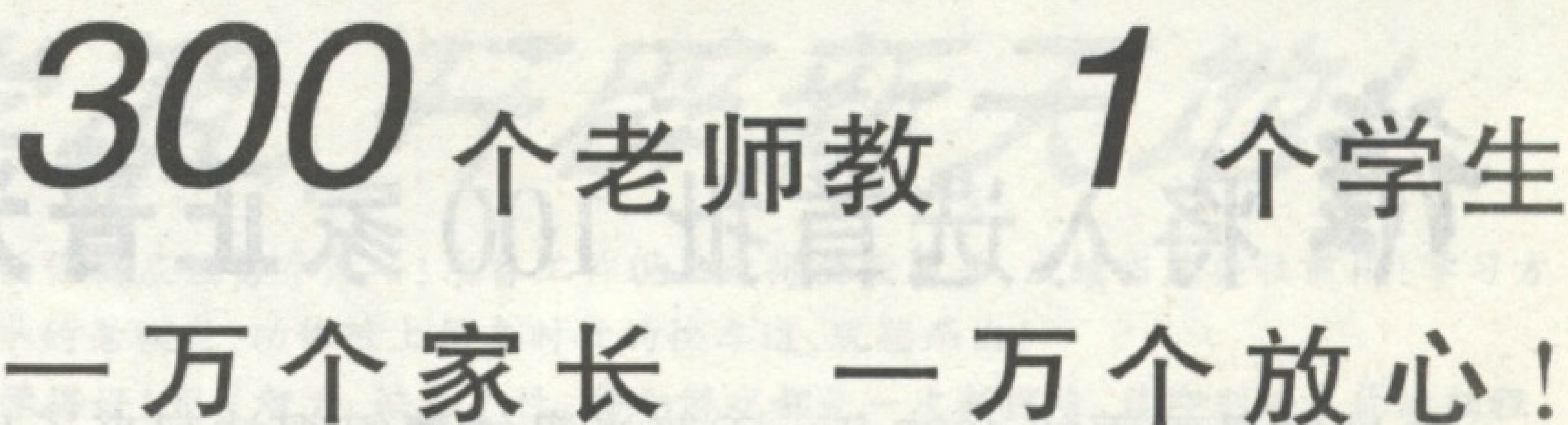


通亚商机电子有限公司总经销
PAN-ASIA BUSINESS MACHINERY CO.,LTD
电话：10-67159800/01/02/03　传真：10-67122448
市场部电话：10-62636816　62636834　传真：10-62636804



世纪瑞博广告公司
设计制作 电话：64

优惠活动
即日开始



一万个家长 一万个放心！

——大型集成化《雅奇－多媒体电脑家教》(FOR WINDOWS 初中版)由北京大学出版社隆重推出

家长愁什么？学生烦什么？孩子的中学时期，简直成了家长的“苦难岁月”。其实，孩子都是聪明的孩子，家长本应该轻轻松松，只是我们没有找到一条“通关”的捷径……。学习、辅导不得要领，“点灯熬油”事倍功半。

《雅奇－多媒体电脑家教》**300个老师苦干3年，100个软件工程师奋斗2年，**一万个家长学生参与测试，多少人智慧与心血结出的灿烂果实，为的就是让家长解脱，孩子成绩迅速提高。把学生交给“雅奇电脑家教”－**让300个最好的老师教1个学生。**从此，孩子有了星期天，家长有了节假日……。

“雅奇家教”是一套包括七门主科内容的全系列的图文声像并茂的多媒体电脑家庭教师。把枯燥的书本知识“简捷明晰”“通俗生动”地教给学生是她的最大特点。**全套软件共分为八大部分。**

“雅奇电脑家教”功能简介：

每门学科都设有**“习题训练”“复习指导”“能力测试”“实验室”“知识查询”等模块，内含相当于500册复习辅导资料书的信息。**

“习题训练”按课程的篇章节划分，便于同步练习。机上作题时由电脑教师自动批改，真人发声指出错误，难题给出解题过程和解题分析。电脑能自动记录学生成绩，使家长老师能精确了解学生每门课程、每个章节知识的能力水平。总题量达六万。

“复习指导”按课程的知识单元分类。用图表、知识树等直观形式，一目了然地帮助学生系统理解和掌握所学知识，并可指出复习重点、难题解析等。

“能力测试”按课程的单元、期中、期末、综合、学年、升学等学校考试习惯“自动出卷考核”。试卷中包含全国百余个城市的重点中学历年来的精选试卷3000余套内容，并配有标准答案。既可在电脑上作题，也可打印出试卷供家长老师检查学生成绩。

“实验室”含有“数、理、化”中的所有课堂实验、学生实验等。可在电脑上进行逼真的实验演练。大量的图文声像等多媒体手段的运用，电脑老师的真人发声讲解，对于理解掌握数学中的抽象知识、物理中的“力学”“电学”“光学”现象、化学中的“微观世界”等都有极佳的直观教学效果。“语音室”提供了一个全新的电脑语言教学环境，不但可以选择文章、段、句子听真人英语发音，还可以进行跟读训练、听力训练等。

“知识查询”将各学科的概念、原理、定律以电子辞典的形式系统地组织在一起，可方便学生查询有关知识，是学生掌握知识的快速工具。

总之，“雅奇家教”功能太多太多，绝非只言片语所能说清。她如同一个信息量巨大的电子百科图书馆。无论你是初一、初二或初三学生，她都将帮你同步学习、阶段复习、升学总复习，就象一个家庭教师一样时时陪伴着你。

大量的测试实验证明，用“雅奇家教”学习、复习、作题“兴趣盎然”，极具挑战和激励。**“顽皮的孩子”与之“较劲”**，大大提高学习兴趣。**“沉稳好学的孩子”与之“搏杀争先”**，优上加优，提高学习效率十倍以上。相当一批参加测试的后进学生大部分升入高中或重点高中。

当你重新拥有了合家欢乐的夜晚，美好惬意的周末的时候……；当你考入重点高中、升入名牌大学的时候……，别忘了给300个老师捎来收获的喜报，让我们共同分享你成功的喜悦！

> **特别注意：**在“让三百个老师都一个学生”的优惠活动举办期间，全套软件的价**格由1690元优惠为395元。由于期优惠期短暂，请尽速到您当地代理商处办理，名单见本版下方。**当地没有代理商的地区，请按本版底行地址办理邮寄，邮费免由。

全套软件包装包括：1. 系统光盘一张。2. 正版软件保护盘一张。3. 使用说明书一本。4. 升级服务卡一张。5. 精美包装盒一只。(由于采用国际最新存储技术，总量相当于八张光盘的信息)

全国各地发行单位名单

(包括全国各地新华书店音像制品商站均有销售)

本公司愿在无发行单位的地区继续征询新的发行单位，有条件的软件经销商请与雅奇总公司联系。

北京		重庆		淮阴英特	3934444	绵阳西科	2337253	湘潭科技	8262170	南平金霞	8838097	大同连邦	2051753	秦皇岛四通	3027941	梅河口科文	3238776	呼市方圆	6957968
雅奇科贸	62642156	电脑报社	63876722	昆山连邦	7554063	攀枝花金谷	3334187	怀化东方	2718082	龙岩电子	2321513	运成未来	2011779	秦皇岛中环	3028341	黑龙江		呼市赛乐氏	6957968
连邦中心店	62628618	重庆连邦	63858239	宜兴连邦	7915634	江油百强	3220586	岳阳连邦	8216235	龙岩连邦	2220660	长治连邦	2013521	邢台科技	3187784	哈市希望	2510446	包头连邦	2132613
北京赛乐氏	62241201	重庆赛乐氏	62836953	南通先锋	5107211	万县瑞昌	8240796	云南		三明实达	8263005	临汾三晶	2018593	邢台金软	2073087	哈市赛尔	6221640	包头双一	2149810
北京大和	62636740	广东		南通连邦	5598916	西昌康大	3227267	昆明黑马	5146711	三明连邦	8241065	陕西		保定晓航	2028010	哈市连邦	2523935	满洲里泽宇	6222212
北京双友	62571523	广州金蝶	87582576	常州连邦	8107740	宜宾高新	8221139	昆明连邦	4167945	江西		陕西辉煌	7801033	保定超软	3091018	哈市赛乐氏	6220327	新疆	
北京正普	62184176	广州南软	84204166	盐城连邦	8306822	宜宾科强	8229904	昆明椰子	5176880	南昌希望	6234341	西安奔腾	7883571	保定连邦	2027835	齐市连邦	2441571	乌市华瑞	4816658
北京京里仁	62615307	广东连邦	85590403	泰州连邦	9026606	自贡拓普	2408100	昆明希望	5146711	南昌连邦	6228669	西安连邦	4267402	廊坊万天	2115240	大庆连邦	6281736	新疆图书	2873295
北京大恒	62628395	广州软件	87515309	镇江连邦	5025651	内江慧智	2042829	保山师专	2120060	宜春百纺	3274738	西安赛乐氏	5265327	辽宁		大庆恒生	5092419	乌市连邦	2830665
北京侨利	62515163	深圳连邦	3229263	浙江		泸州连邦	2299931	曲靖万达	3124235	萍乡科银	6822857	西安希望	7887551	沈阳希望	3909650	大庆希望	5999909	克市赛乐氏	226222
	64297406	深圳赛格	3239665	杭州美迪	8271301	湖北		玉溪信龙	2029809	赣州科力	8229498	宝鸡希望	3218500	辽宁华储	3895234	佳木斯连邦	8244082	哈密连邦	2765818
北京兴宏达	62178620	深圳希望	3212140	杭州南北	8079935	武汉天河	7874577	个旧精诚	2130954	景市信息	8222075	宝鸡辉煌	3510835	沈阳连邦	3880626	佳木斯宏成	8671575	库尔勒连邦	2038008
北京微宏	62579194	汕头连邦	8870529	杭州连邦	8853577	武汉连邦	7871204	大理汇通	2120189	九江福星	8556641	汉中辉煌	2219324	沈阳利通	3887690	牡丹江宏远	6239692	甘肃	
北京圣比尔	62552749	珠海连邦	2259771	金华联想	2312111	武汉七环	7872067	昆明云商	4198721	定南广电	4294006	汉中联翔	2251343	大连连邦	3600234	牡丹江新世纪	6222502	兰州四达	7555871
万众力和	62634906	肇庆连邦	2836164	金华连邦	2317365	武汉赛乐氏	7867247	海南		上饶凤凰	8260644	河南		大连维尔	2723234	山东		兰州辉煌	8839011
连邦一分店	62620376	惠州连邦	2223593	宁波连邦	7314312	汉口连邦	2850519	海口星河	6788246	广西		郑州连邦	5971660	锦州华侨	2829833	济南恒志	8950973	兰州连邦	8826896
连邦当代店	62614925	中山连邦	8836179	宁波今日	7248229	青山连邦	6319092	海口连邦	8540137	南宁连邦	5315399	郑州三应	3945419	本溪通用	3866277	济南连邦	6017142	兰州意友	8834009
连邦魏公店	62180037	湛江连邦	2283993	宁波赛乐氏	7321285	宜昌成联	6737595	海口科信	5355545	南宁海兰	5324544	郑州希望	3818903	本钢电脑	7828778	济南维宇	2906814	兰州赛乐氏	8462851
连邦北大店	62637265	江门莹宝	3518018	温州连邦	8349272	宜昌连邦	6732068	海口赛乐氏	6237377	桂林软件	2828250	郑州赛乐氏	3944962	朝阳银丰	2836058	济南希望	6962004	金昌鸿志	8310029
连邦科海店	62639821	佛山埃特隆	3312007	温州阳光	8254454	荆州连邦	8226283	宁夏		桂林科技	5810790	洛阳亚青	4926932	阜新集星	3323296	济南力科	8541004	金昌科电	8228985
赛乐氏B店	62174107	东莞中原	2114207	瑞安创新	5653205	荆州前卫	8452315	银川连邦	6027777	玉林广泰	2831378	洛阳连邦	4210385	抚顺连邦	2610730	烟台松华	6278744	庆阳辉煌	3223349
北京联想	62558888	番禺柏灵	84898114	义乌连邦	5541881	襄樊明日	3259690	银川迅波	6025112	梧州信息	3831227	安阳连邦	5923854	鞍山软件	2237413	烟台金石	6623036	贵州	
北京金山	62648667	东莞连邦	2212731	诸暨云宵	7026151	襄樊连邦	3541136	银川五交化	4104884	柳州东方	2812344	濮阳连邦	4893168	鞍山施乐	2234695	烟台连邦	6621854	贵阳连邦	5866168
北大方正	62752422	江苏		湖州远方	2059107	十堰蓝波	8217830	银川滚雨	6013955	柳州连邦	2803990	焦作科信	2917506	丹东希望	2138441	青岛赛乐氏	3884825	贵阳赛乐氏	5825702
航大电脑	68822301	南京连邦	4408854	湖州连邦	2173108	荆门连邦	2362185	银川赛乐氏	5065304	柳州赛乐氏	3821112	商丘连邦	2311701	海城新新	3293029	青岛连邦	3803008	贵阳金山	5827765
上海		南京希望	3362716	绍兴连邦	5149024	荆州连邦	8249600	石咀山大恒	3014514	贺县威特	5286684	平顶山星康	2923129	盘锦连邦	7808321	淄博连邦	7542849	遵义连邦	8233836
上海农工商	63226198	徐州连邦	3826677	台州连邦	8228228	湖南		福建		安徽		南阳奔腾	3166486	辽阳英华	5156610	淄博远望	2187247	凯里东飞	8228313
上海茂立	63293695	无锡连邦	5860486	丽水云和	5124297	长沙连邦	4465427	福州连邦	7851364	合肥连邦	2817190	新乡现代	3056078	营口诚信	2829480	泰安希望	8258548	青海	
上海连邦	62412903	无锡宝光	2729233	象山丹中	5720158	长沙赛乐氏	4466486	福州科教	7530594	合肥赛乐氏	2617253	三门峡银河	2866226	丹东连邦	2165198	邹城艾维	5212434	西宁辉煌	6117310
上海申新	64049404	镇江智人	4420509	余姚现代	2711117	长沙电脑	2281782	厦门连邦	2210179	淮南连邦	6645558	河北		锦州连邦	2829833	莱芜万达	6218895	西宁希望	6107905
上海天翔	62775321	盐城科技	8363319	慈溪蓝天	3898504	娄底涟钢	8660393	厦门赛乐氏	2180255	宣州奥特	3025034	石家庄连邦	6978123	吉林		东营连邦	8225198	西藏	
上海信海	63217625	江阴连邦	6882437	海宁智海	7030680	衡阳九达	8211211	厦门南瓜	2099553	阜阳连邦	2263280	石家庄赛氏	7034567	长春科高	5642474	济宁连邦	2327983	拉萨希望	6322999
天津		常州连邦	8107740	四川		衡阳电子	8229205	泉州连邦	2988849	山西		石家庄经纬	7042153	长春连邦	5635251	威海连邦	5226953	拉萨四方	6839009
天津IPC	27216215	苏州中软	8626253	成都连邦	5212697	株州软件	8211365	泉州达奇	2384567	太原连邦	4033720	邯郸明星	3034849	长春长白	5666900	潍坊三友	8210069		
天津津海	23344765	苏州连邦	5322309	成都新一代	5213463	株州兰星	8247690	漳州海峡	2062315	太原外文	4040393	邯郸联想	3069456	长春赛乐氏	5628552	潍坊连邦	8212646		
天津连邦	27383000	张家港汉邦	8210769	成都赛乐氏	6610934	郴州电脑	2232480	漳州金利	2057888	太原希望	4036430	唐山连邦	2849678	吉林树人	2447895	德州连邦	2646169		
天津展望	23532636	连云港海天	5508260	软件报社	6240675	常德武陵	7714233	建瓯永恒	3830937	太原赛乐氏	4046767	唐山希望	2812408	延吉天和	2828830	临沂连邦	8210425		
天津赛乐氏	23531944	扬州连邦	7323401	绵阳连邦	2331489	岳阳教育	8231643	龙海电脑	6528567	晋城科创	2030728	唐山邵氏	2094855	延吉电脑	2722222	内蒙			

公司全称：大连雅奇电脑公司　销售部订货电话/传真：0411－4316344　4305392　技术服务部电话：0411－4308790

公司地址：大连市沙河口区万岁街152－2号　邮编：116021　开户行：交行园区办　帐号：600700210012922

谁将入选首批100家正普光盘专卖店?

走过风风雨雨的1997年，正普光盘销售组织站起来了！为了继续保持正普品牌的强大影响，为了向用户提供更有保障的服务体系，正普公司决定在全国范围内设立正普光盘专卖店。首批100家专卖店将于1998年第一季度设立。

加盟正普,您将在当地市场竞争中取得明显优势。首先是品牌优势,正普公司每月将发布一次整版广告,对您进行支持,并开展有奖销售活动,吸引用户到正普指定专卖店购买光盘,另外您还可参加正普策划的大众媒体广告计划;其次是货源优势,正普公司将以最快的速度和最全的品种向您提供服务；最后是换货优势，您可以将坏盘和滞销品种换成畅销品种或新品种,使您的库存风险降到最低。

有这么多优势,您还等什么呢?无论您现在是否正普光盘分销商,请立即向正普公司索取正普光盘专卖店标准合同。首批100家专卖店免收管理费。

继续征求正普光盘授权分销商和普通分销商

选择正普　　通向成功



北京正普电子技术公司
正普光盘销售组织总部

电　话:(010)62610034,62523905,
62621347,62636020,1381010828
传　真:(010)62621347,62636020
寻　呼:62025566－19987
E－mail:zipdisc@public.bta.net.cn
地　址:北京海淀中关村南路4号
华中大厦417
邮　编:100080

虎年新学期，开辟新天地！

踏入虎虎生气的新学期，各个方面你都应该勇夺第一！准备工作现在就得全面展开，成绩当然要往前排！学习方式是关键，教育软件彻底改变事倍功半的老模式，助你跨上信息时代的快车道，脱颖而出！

死读书会"读死人"，玩得好才能学得好！开发智力、培养个性，每个游戏都是一次新探险，请即刻踏上你的征程，来做个真正的"孤胆英雄"。

松达俱乐部虎年向朋友们承诺：

- ●凡购买累计 500 元以上(含 500 元)者，俱乐部赠送全新登场的游戏攻略光盘；
- ●学生购买教育软件即可享受八五折优惠(总额达 300 元以上八三折；500 元以上八折)；
- ●免收邮费，收到邮购汇款后两日内寄出，请注意查收；
- ●请将回执填好寄回，本公司即向您提供详细的软件目录及俱乐部规则。

软件目录如下：

编号	名称	单价(元)	简介
教育软件			
NE001	开天辟地	125	全面电脑学习使您从入门到精通
NE002	万事无忧	125	教会你软件、硬件安装，多媒体网络、常用软件的全面知识
NE004	轻轻松松背单词V5.0	78	高效快速轻轻松松背单词
NE072	状元97(数学)	95	精选了1万道高中数学试题、各类题型、各种技巧尽在其中
NE073	状元97	500	精选了高中语、数、英、物、化、历，共计6万道试题
NE074－076	365天轻松英语(春夏秋冬3CD)	各68	让您在轻松、幽默中学口语、练听力
NE077	震撼	97	古今中外名家名曲荟萃
NE080	神童的摇篮	85	精彩动听的故事宝库
NE081	少儿创作园地(3CD)	198	发挥想象力，制作真正多媒体画册
NE082、083	十万个为什么	2×98	两张盘，百科篇、动物篇各98，可分开购买
NE084	佳儿成龙记	97	学习各科知识，培养健全人格
初、高中各学期、各单科课程软件		各97	形式新颖，提高效率，帮助进步

编号	名称	单价(元)	编号	名称	单价(元)
游戏					
NG001	命令与征服(金版)	160	NG080	猎杀潜航	148
NG002	仙剑奇侠传	120	NG053	足球经理97	159
NG003	暗黑破坏神	168	NG122	足球98	150
NG005	绝地风暴	159	NG123	圣光岛	98
NG011	死亡地带	186	NG124	赤日	88
NG022	赤壁	98	NG125	NBA98	149
NG029	极品飞车Ⅱ	159	NG126	美猴王	126

(复印有效)

回执

姓名＿＿ 性别＿＿ 职业＿＿ 年龄＿＿ 电话＿＿

您喜欢哪一类游戏＿＿ 你会很快使用教育软件吗：＿＿

通讯地址： 邮编：

公司名称：北京松达科贸有限责任公司 汇款帐号 801－1064－66 农行海淀支行

邮购地址：北京海淀区海淀街道草场 1 号天府饭店 419 室

电 话：010－62523831 62553131－3419 FAX：62611471 邮编：100080

98 前 导 贺 新 年 系 列 活 动

值此戊寅年来临之际，前导公司向全国的玩家恭祝虎年大吉！

感谢所有热爱电脑游戏的人对我们事业的支持，

新年春节期间推出1998套前导游戏赠送回报全国的玩家们！

游戏大赠送

仅1998套

时　间：1998年1月1日开始，送完为止。

地　点：全国前导连锁店（连锁店名录见右页）

人　物：98前导的玩家 –*凡在活动期间光顾前导连锁店并购买下列前导游戏产品的朋友，均可100%的免费赠送一套下列游戏软件：*

《M.D.K.—孤胆枪手》《隐秘行动》《赤壁》

《命令与征服·金版》

《凯兰迪亚传奇3》《官渡》《卡通总动员》

情　节：在活动期间购买上述任何一套游戏，现场打开游戏软件包装盒，根据盒内回执卡序列号尾数最后两位数决定，按下述办法赠送游戏：

※如果为偶数的，可获赠《赤壁》一套。

（如果玩家购买《赤壁》但序列号为偶数却想获赠其它游戏的，可获赠除《命令与征服·金版》外任意一套喜爱的上述游戏软件。）

※如果为奇数的，有以下两种获赠可能：

1、如果能被7整除，但不能被3、5整除则可获赠任意一套玩家喜爱的上述游戏软件。

2、其它不属于第1种情况的奇数，可获赠除《命令与征服·金版》外的任意一套玩家喜爱的上述游戏软件。

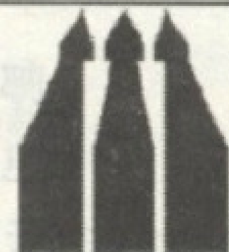
九八，好运给玩家！

※　玩家朋友，如果您所在的城市暂时没有前导连锁店，请不要失望。您可直接向公司总部邮购上述任何游戏，每套将获赠《赤壁》一套。不过，数量有限。为了不失望，您最好先电话询问，祝您好运！

本活动不与其它优惠同时使用。

以上事项可向前导公司或各地前导连锁店咨询。

北京前导软件有限公司　(100088) 北京市海淀区蓟门东里8号楼
前导软件销售连锁组织　电话/传真：(010)62001470



软件销售网点调查表

姓名：	性别：	年龄：	职业：
通讯地址：			邮编：

您所知道的正版软件销售网点

名　称	地　　址	邮　　编	电　　话

TOP TEN 选票

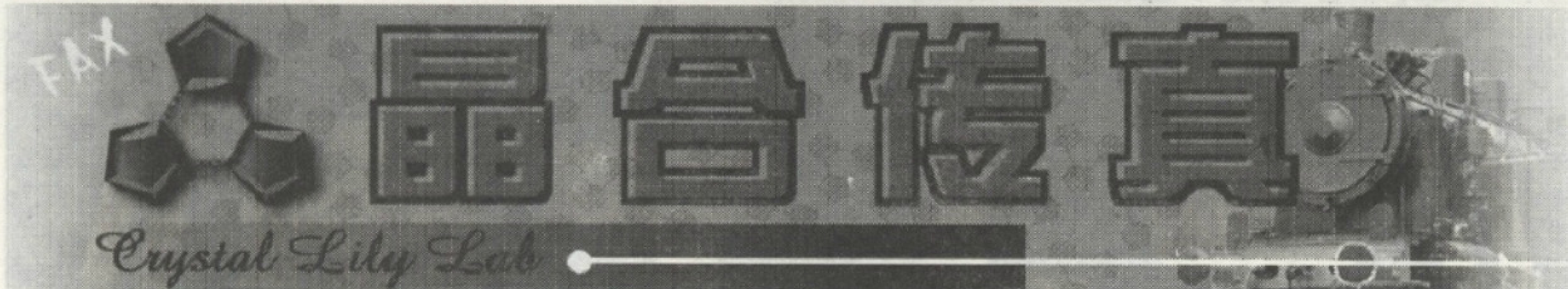
姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	选票规则
		3.	★请您将最喜爱的游戏放在首位; ★所选游戏必须为已发行的PC GAME; ★所选游戏不可超过5款,可少选; ★所选游戏若为英文版,请注明英文; ★填好后,贴在信封背面,复制有效。
榜评:□有 □无		4.	
邮编:		5.	
地址:			晶合实验室

●请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编:100051
如有榜评,请在榜评末尾写清通信地址。

'97年部分国产原创娱乐软件的回顾与研讨回函

姓名:	性别:		年龄:		职业:	
通讯地址:					邮编:	
品种＼项目	画面	音效	操作	剧情	娱乐	总分
剑侠情缘						
赤壁						
天惑						
生死之间						
八一战鹰						
水浒英雄传						
火狐狸						
神龙少年						
美猴王						
购买地点						

画面、音效、操作、剧情、娱乐为0至20分,总分合计为100分。



喋血街头
POSTAL

在美国的亚利桑那州，一个面貌温和，每天辛勤地为大家送信的邮差，突然间荷枪实弹走上街头，疯狂扫射路上无辜的行人，当局不得不派遣出大批警力进行围剿。原本风平浪静的州郡自此卷入一场腥风血雨中，死伤人数难以估计。这场惨烈的杀戮终究会如何呢?一切结果就掌握在玩家你的手里，为什么呢？因为你所扮演的就是那位夺命无数的邮差先生。

游戏的场面相当激烈，玩家拥有除了机关枪、散弹枪外，还有导弹、火焰弹、地雷等武器，适时地使用它们，为自己找出一条生路吧！当然啦，那些军警人员的配备也不含糊，你尤其要小心那些手持火箭筒的家伙，他们可是眼明手快的狙击手。说到这里，我忍不住要提醒你非打开喇叭来玩这个游戏不可，听听那些抱头鼠窜的路人苦苦求饶、不绝于耳的声音配上写实的动作，这游戏逼真到让你心中发毛、冷汗直流。

《喋血街头》的难易度共分 11 个等级，如果这样的电脑对手还不能满足你，那么不妨试试这个游戏所提供的连线对战模式，你可以透过 MODEM 或是区域网路呼朋引伴来一场邮差恶斗，要不然也可以走上 INTERNET 去和来自世界各地的英雄好汉进行一场国际厮杀。

高速越野赛
SPEED RALLY

继两款 screamer 作品造成极大的轰动之后，VIRGIN 公司在又推出了这款《高速越野赛》，算是给喜欢赛车游戏的玩家的新年礼物，这款游戏乃是由 MILESTONE 小组来担任设计的工作，而且与之前的系列游戏之最大不同点，就在于它支援了现今相当流行的 VOODOO 等 3D 加速卡。

在 3D 加速卡的帮助之下，《高速越野赛》有着最为惊人的视觉效果。光是跑道本身的材质处理，其效果之佳就有如真的飞驰在 3D 的场景当中，再加上两旁的景物经过细心的处理，玩家可以体会到真实的虚幻感受。《高速越野赛》对于跑道本身的规划也比以前的作品突出，特别是强调了立体空间的结构感，跑道周围的景物不再是死死板板地依照一定的逻辑顺序来安排。再加上可以让玩家自由地选择多条跑道，甚至连车辆的选择也更加地多元化，这些都使得这款游戏成为超级赛车作品。只要拥有这一套《高速越野赛》，你就不用再羡慕那些拥有次世代主机的玩家了！一台顶尖的个人电脑与 3D 加速卡，在家中享受真正逼近大型电玩赛车的作品将不再是遥不可及的梦想。

其他新游戏

以制作《天旋地转》闻名的 PARALLAX SOFTWARE 目前正致力于两套游戏的制作，一套是类似《银河飞将》的太空模拟战斗游戏——DESCENT：FREESPACE，游戏着重剧情导向的任务，最多十六人的连线作战，预计明年四月发行。另一套则是正宗《天旋地转Ⅲ》，这就得到 98 年年底了。

PARYRUS 的《云斯顿赛车》系列一向是热爱赛车游戏玩家的最爱，日前三代的制作人 MATT MARSALA 谈到预计在 98 年年底上市的新版会有什么值得期待的功能。首先，更加真实的立体模型和车辆特性模拟，较特别的是驾驶座是使用 3D 即时绘制的，可以清楚快速移到排档杆换档的画面，亦可自由的观察车辆周边情况，网路连线当然也是不可或缺的功能。

洛克西德的 X－35、波音 X－32 是美国未来的战斗机的原型，EDIOS 已经将脑筋动到这两款战机的头上。JOINT STRIKE FIGHTER 支援 VOODOO 加速晶片，不仅给本游戏带来超高的画面更新率，依据实际卫星照片所建构的地表图形，即使您低空掠过地表建筑物时依然栩栩如生！任务模式提供动态的战役模式、立即行动和多人连线作战，预计年底前发行。

《黑暗王朝》的设计比赛

由于《黑暗王朝》在全球范围破纪录的成功，Activision 公司举行了一场制作《黑暗王朝》的任务和地图的设计比赛，玩家们通过比赛能够获得 3000 美元的奖金。这次比赛从 1997 年 12 月 15 号开始到 1998 年 1 月 15 号已经截止，具体的比赛信息和规则在 http://www.activision.com/games/strategy/darkreign/index.shtml 这个网址有详细的解释。用《黑暗王朝》游戏所附的设计工具，玩家甚至可以制造一个战略游戏，因为这些工具允许玩家改变各个单位和建筑物，就象在创造一个新游戏一样，这些工具恰恰也是游戏的设计者所使用的。如果玩家在单机任务的设计中获胜的话，能够得到 2000 美元的奖金，而在连网地图的比赛中获胜则可获得 1000 美元，还有一个令获胜者感到荣耀的是，他们的劳动成果将会被收集在一起，随着《黑暗王朝》资料片一起发售。

《雷神之锤Ⅱ》在德国被禁

德国的软件分级委员会最近宣布，由于《雷神之锤Ⅱ》的内容过于暴力血腥，即便是对于18岁以上的成年人来说也会造成非常不良的影响，对青少年则更为有害，所以禁止这个游戏在德国销售。尽管游戏的发行公司 Activation 百般解释说“这只是一个杀怪物的游戏”，但委员会认为游戏中的敌人造型与人类十分接近，驳斥了 Activation 的说法。另外几个同时在德国被禁的游戏还有 Acclaim 的《恐龙猎人》(因为游戏中将血做成了绿色)、Ripcord 的 Postal 和 Interplay 的《恶煞车手》，其中后两个游戏也同时在澳大利亚被禁。

GT 与 Microprose 中止合作

已经进行了长达两个多月之久的 GT 对 Microprose 的收购工作突告中止，据知情人士分析大概是 GT 不愿承担 Microprose 的高额债务，因此双方无法再继续合作下去。GT 目前仍代理发行 Microprose 的一些游戏软件，双方的关系保持正常，但估计此次风波给 Microprose 造成了至少数百万美元的经济损失。GT 目前仍非常渴望能够收购一家有实力的游戏公司，正在攥着钞票四处寻找猎物。

《杰迪骑士》资料片

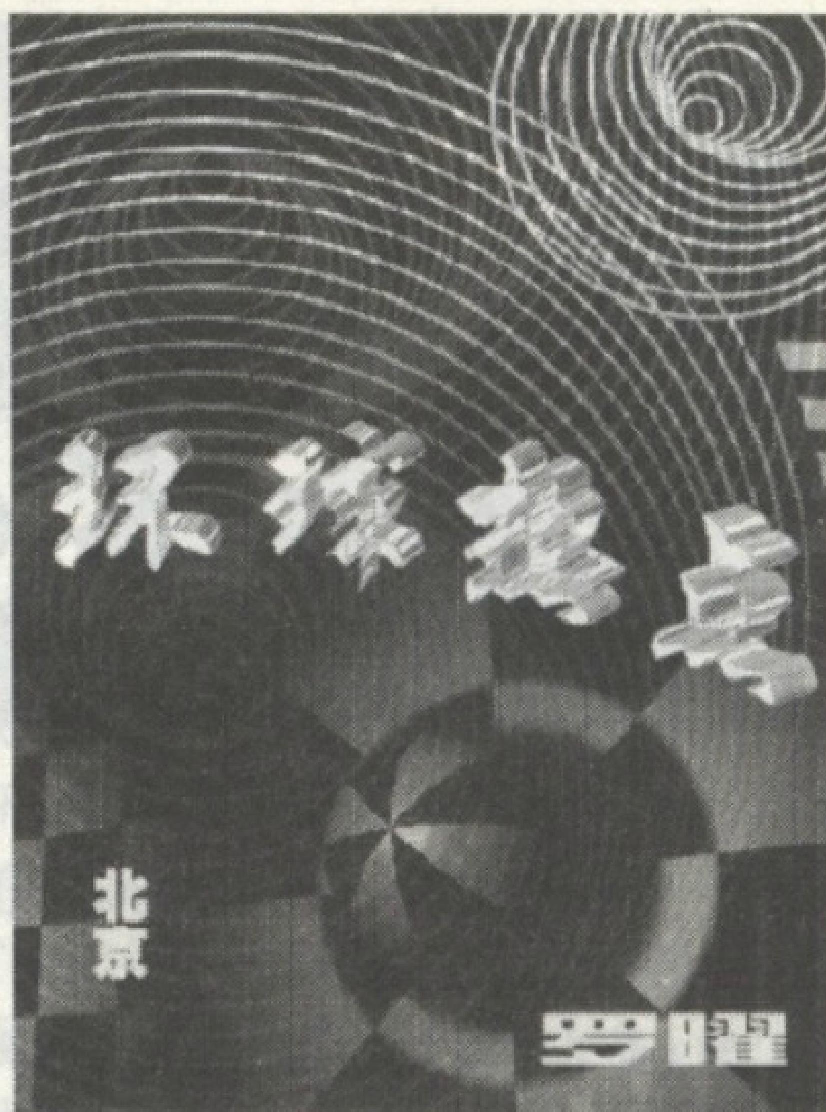
这款名为 Jedi Knight: Mysteries of the sith 的资料片中有一位新的主人公 Mara Jade，看过《星球大战》小说的朋友一定还记得他，他原是银河帝国的一个间谍，后来投靠了起义军。资料片中新增了29个关卡和许多新的敌人，在武器方面，增加了闪光炸弹、自走炸弹、电光炮等强力武器，另外还增加了5种原力，相信广大“星战迷”们能从中得到更多的欢乐。

有生意头脑的 Eidos

Eidos 最近获得了 RPG 超级大作《最终幻想Ⅶ》PC 版在欧洲及美国的发行权，这款万众期待已久的游戏将于1998年中发行。目前史克威尔的美国工作室正在加紧进行后期移植工作，游戏将肯定得使用 3D 加速卡。《最终幻想Ⅶ》的 PS 版单在日本本土就销售了超过320万份，看来，Eidos 找到了一棵不错的摇钱树。

微软遭劫

不久前，四个蒙面歹徒持枪抢劫了位于苏格兰的一间微软加工厂，共抢走了总价值超过1600万美元的电脑软件、计算机配件和版权证书。在案发过程中有三位微软的员工被捆了起来，但他们并没有遭到伤害。在被劫走的物品中共有10万张 CD-ROM(其中包括 Windows 95、Offices 97、Windows NT 和一些游戏软件)、20万份版权证明书以及一些硬件产品。微软的发言人称，这些失窃物品有可能会在黑市上销售，并同时提供了软件和版权证书的序列号。他提醒消费者不要购买这些软件，否则将会得不到售后服务和技术支持。不知读者朋友您对这则消息有什么看法？反正我是觉得匪夷所思，从一方面看，这几个贼应该算是高智商贼了，懂得抢电脑软件；从另一方面看，他们抢一些这么难脱手的东西，真是大脑有问题！想不通啊想不通。



3Dfx 股票飙升

3Dfx 的股票价格在一天之内从14.125美元狂升至19.0625美元，涨幅将近35%，当日成交量超过120万股，成了近日硬件市场上人气值最高的公司。这主要得益于 3Dfx 本季度的财政报告，据分析，3Dfx 在1997财年第四季度的收入将比第三季度增加80%。再加上 Voodoo2 的发布，看来，股民们对公司的信心颇足，与 SEGA 之间的不快所带来的信任危机已随着 Voodoo 的热销烟消云散了。

DOOM 四岁了

DOOM 的父亲约翰·罗梅洛提醒大家，现代主视角射击游戏的开山鼻祖 DOOM 从诞生至今已经足足四年了。在这四年中，他为 DOOM 的各个改进版本投入了无数的心血，将不计其数的时间花在了这个游戏中，回想起这些日子，罗梅洛不禁感慨万千。另外，id 公司的约翰·卡马克宣布，他们即将对公众发布 DOOM 的程序源代码。而且，Ritual 娱乐公司的 Jim Dose 正在开发 DOOM 的 OpenGL 版本。生日快乐，DOOM!



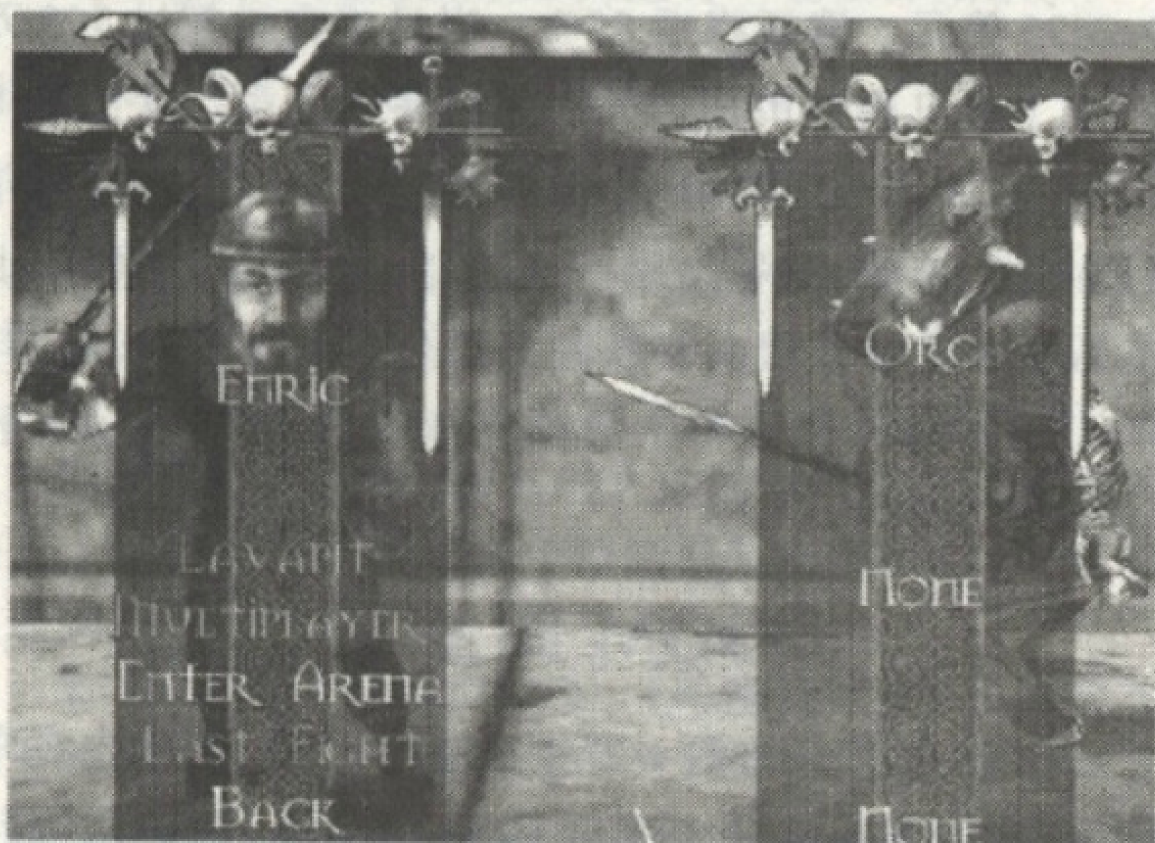
剑下亡魂

Die by the Sword

上海　流星雨工作室

当《剑下亡魂》的 Demo 刚出现在网路上时，并没有引起我们太多的注意。然而当我们下载玩过之后却发现这个由 Interplay 发行的这个 3D 格斗游戏倒是有其独到之处。事实上《剑下亡魂》在游戏的进行方式上只是在擂台（Arena）模式中与《VR 战士》那样一对一的格斗有些相似，而其主要的是类似探险模式（Quest）实际上与《乌鸦》或《完美武器》这样的闯关动作游戏比较相似。

由于是 Demo 版，所以无法进行探险模式（Quest），只能选择擂台模式，玩家操控的是一个名为恩里克（Enric）的中世纪武士，在一间封闭的房间里与敌人交战。游戏的操作相当的简单，除了字母键盘上的前后左右移动外，小键盘上的十个数字键分别是上中下防守，上中下攻击以及一些特殊攻击。在 Demo 版中玩家所需对付的敌人有两种：半兽人（Orc）与骷髅（Skeleton）。



在《剑下亡魂》中首先引起我们注意的就是它的地形设计。虽然试玩版只有一个场景，但是在这个封闭的房间里，却有一条岩浆河贯穿整个房间，而连接两岸的则是一座小桥。除此之外，在房间的某一地点上还有一个陷井的设置，如果玩家不小心踩到了上面，那就会被倒吊起来。这种地形与陷井的设计无疑使得游戏时的策略与战术有了极大的使用余地。如何诱骗敌人并避免自己掉到岩浆中或落入陷井就成为了游戏时的一大乐趣。对了，在 Demo 中对付三个骷髅时，玩家一开始就因落入陷井而被倒吊起来，玩家要想在这种情况下杀死三个骷髅绝对不是一件容易的事情。我们为此也奋战了十多次才侥幸取胜。

接下来让我们最为兴奋的就要算是它的受伤系统了。在《剑下亡魂》中角色的受伤都能够直接的表现在角色的身体上。当那些猪头人砍中了主角的手臂时，那么在被击中的手臂上立刻就会出现一条血痕。当这伤口再次受到伤害时，血痕也就变成一条更深的伤口。一旦敌人的进攻过于锐利而使得这手臂遭受重创，那么很不幸的，甚至手臂也就和与身体说再见了。游戏对于这个系统的设计毫无疑问的使得整个游戏中的战斗乐趣大大的增加了。例如在第一次玩这个游戏时笔者就曾砍掉了第二关那个骷髅的一只脚。正当我洋洋得意以为这下它可没戏的时候，它却用一条腿连蹦带跳的将我置于死地。而在另一次战斗中，尽管我在一开战就因不慎而只以一条腿应战，但是在我气势如虹般的进攻之下，一记重劈让那执刀骷髅身首异处，一举便取得了战斗的胜利（颇有申花 10 人应战万达而再入两球之勇）。看着只有一条腿的恩里克以胜利者的姿态在屏幕上时，感觉倒是颇为有趣。

然而，《剑下亡魂》给我们的感觉并非都是正面的。由于受伤系统的引入，因此游戏难免让人略感血腥。而且我们感觉《剑下亡魂》的操作感也让人感觉有些设计不良，似乎是主角与地面的磨擦力偏小，在游戏时操作感觉相当的不实在，整个人仿佛是在地面上滑来滑去而不是如同《古墓丽影》那样实实在在的在地面上行走时的感觉。因此在挥剑时总觉得很难调整方向，所以攻击防守时往往并不能够百分之百的心手合一。

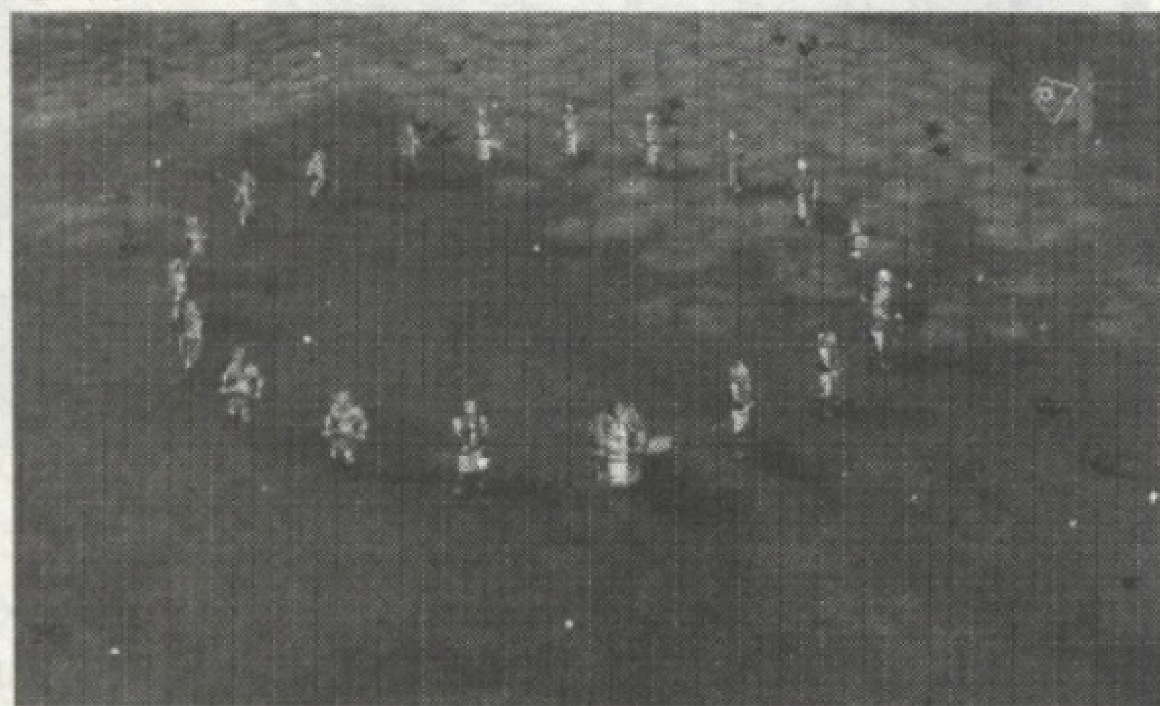
虽然有这样那样的缺点，但是我们认为《剑下亡魂》是一个值得一玩的游戏。而且从 DEMO 中的图片看来，在探险模式中将出现更加多变与精采的场景与怪物，玩起来肯定更加刺激惊险。即使在这个试玩版本中，我们也基本感受到这个游戏对于战斗这一重点部分的设计

理念。相信各位试玩这游戏的朋友肯定会感到失望的(因为玩得不过瘾,想玩正式版)!

神话——堕落之神
Myth:The Fallen Lords

北京 悠悠

在地球上的一个完全虚拟时空的世界里,一个原本繁华的中世纪式强大帝国,由于一颗充满诅咒的慧星扫过地球的北方,使得那些原本长眠于地下的远古污秽邪恶的恶灵被激发而苏醒了,于是它们那原已逝去的世界仿佛又要再度重现。当年那个极盛的帝国叫做 Cath Bruig,由于入侵者 The Fallen 的攻击而灭亡,慧星出现再度引来了 The Fallen, 于是捍卫领土的勇者们与嗜血成性的入侵者两方展开了激烈的战斗,一场腥风血雨再次席卷那美丽的家园……



这是由曾经制作过《马拉松》系列的 Bungie Software 花了很大力气研制出来的3D引擎精心制作的一款即时战略游戏——《堕落之神》。说它是一个即时战略游戏,其实,它和《命令与征服》、《魔兽争霸》系列有很大的区别,《堕落之神》采取斜向45度的视角来展现一个完全真实的3D世界,而且还采用了不少令人惊异的技术。游戏在视角的处理方面有点儿像《双子星传奇Ⅱ》和《地下城守护者》,例如:可以任意调整视野的镜头,让你从各个角度观看战场,可以拉近到看清楚一个战士的脸,也可以享受观看大规模军团作战的磅礴气势的快感,而爆炸和冲击造成的碎裂或是弓兵射出的箭、投枪兵投出的标枪在空中会以其物理特性以非常真实的抛物线飞行。由于是真实的3D地形,所以地形高低与坡度的不同能实实在在地影响攻击效果和范围,而且游戏的进行是实时性的,随着时间的推移会下雨或飘雪,在雨雪天气时,燃烧的火焰会被熄灭,部队在移动后留下的痕迹也会被遮盖掉,所以在不同的天气下所应采取的战略也应该不同。

在你每次进行游戏后,你的全部游戏过程会被自动记录在游戏安装目录下的 Local\Films 下,你可以在闲暇时间端着一杯咖啡坐在电脑前象看电影一样细细地欣赏自己精彩的战役。在试玩版中,带有一个训练用地图,用来进行从行进、攻击、治疗到编队的所有操作的训练,游戏还包括两关的内容和一个多人游戏用地图,有条件的玩家可以到 Internet 上该游戏制作公司的主页 www.bungie.net 上去小试一下牛刀。

游戏中有一些功能键,有必要在这里介绍一下:F1:将游戏速度调为正常; F2:加快游戏速度(从2倍到16X);F3:减小音量;F4加大音量;F5:切换高低分辨率;F6:隐藏/显示提示条;F8:显示所有定义控制键;F11:开/关地形过滤效果;F12:开/关自动镜头跟随效果。游戏的难度分为五种:胆小的(Timid);简单的(simple);正常的(nomal);英勇的(heroic);传奇的(legendary)。相信无论是“菜鸟”还是“老鸟”们都能各取所需,乐在其中。另外,游戏还支持目前大行其道的3DFX显示卡,相信现在拥有这款梦幻显卡的朋友一定不少了,至于用了3DFX后游戏的效果如何嘛,我虽然没见过,但一想起来就流口水……(唉……,我总是钱太少,钱太少……)

黑衣人
Man In Black

北京 悠悠

歌而优则影,似乎总是亘古不变的真理,在这一点上,东西方相似得出奇,作为歌星,威尔·史密斯可谓是红火了好一阵子,没想到他的演技也颇不俗,先是在《天煞——地球反击战》中狂过了一把触电的瘾,扮演一名优秀的飞行员,在外星人大举入侵之际,力挽狂澜,使整个人类免于一场灭顶之灾;而在最近美国推出的大片《黑衣人》中,威尔·史密斯又扮演一个我行我素的警官,在一次偶然的机会进入了一个叫“黑衣人”的专门从事对外星人的研究培养的组织,从此便开始了一段让人怎么看怎么不明白的故事。



而这款《黑衣人》就是以这部同名电影为蓝本制作的,在电影杀青之前,Southpeak Interactive 就已买下了根据电影改编游戏的制作权,看过电影的朋友都应该猜得

出来，这是一款冒险解谜类的游戏，说实话，一接触这个游戏，就令我想起了原来的《鬼屋魔影》系列，那时真是让我着迷，不知耗去了多少日日夜夜，而这款《黑衣人》无论是在感觉上还是在场景的设计以及解谜的方式上都与《鬼屋魔影》系列极其相似，相信只要玩过《鬼屋魔影》的朋友很快就能上手。考虑到一些没有接触过这类游戏的玩家们，我还是在这里把游戏主要的操作及功能键介绍一下：0－9：选择武器；Ctrl：跳跃（须与方向键组合使用）；Alt：攻击（须与方向键组合使用）；Caps Lock：物品栏，另外，游戏还提供了自动抓图的功能，在游戏中按I键，这个功能会将当前的场景以MIB0000X.BMP的方式存在游戏目录下，是不是很方便呢？游戏的画面是640×480的256色，所以整个画面看起来非常的精致，绝对能给你带来视觉上的享受，而且游戏的音效做得极其出色。在静谧的世界里，有节奏的脚步声，吱呀的开门声，远远传来的每一丝动静都能再次绷紧你的神经，这种感觉真是好久没有享受过了。游戏中还有一个很贴心的设计，就是在存盘时同时也把你当时所处的场景也记录了下来，这样在你取档的时候，你就可以很直观地选你所需了，不会再发生一不小心覆盖了不该覆盖的记录，或是面对一大堆存档无法适从的情况了。

在试玩版中你只能扮演组员J，也就是在电影中威尔·史密斯扮演的角色，至于像不像，你自己看一看不就知道了。还有，透露一个小秘密，在游戏中按G键，可以让主角将那副讨厌的墨镜给摘下来，这样一来，大家就可以一睹他的真面目了（不过，我怎么看也觉得他目光有那么一点儿呆滞）。

七大王朝

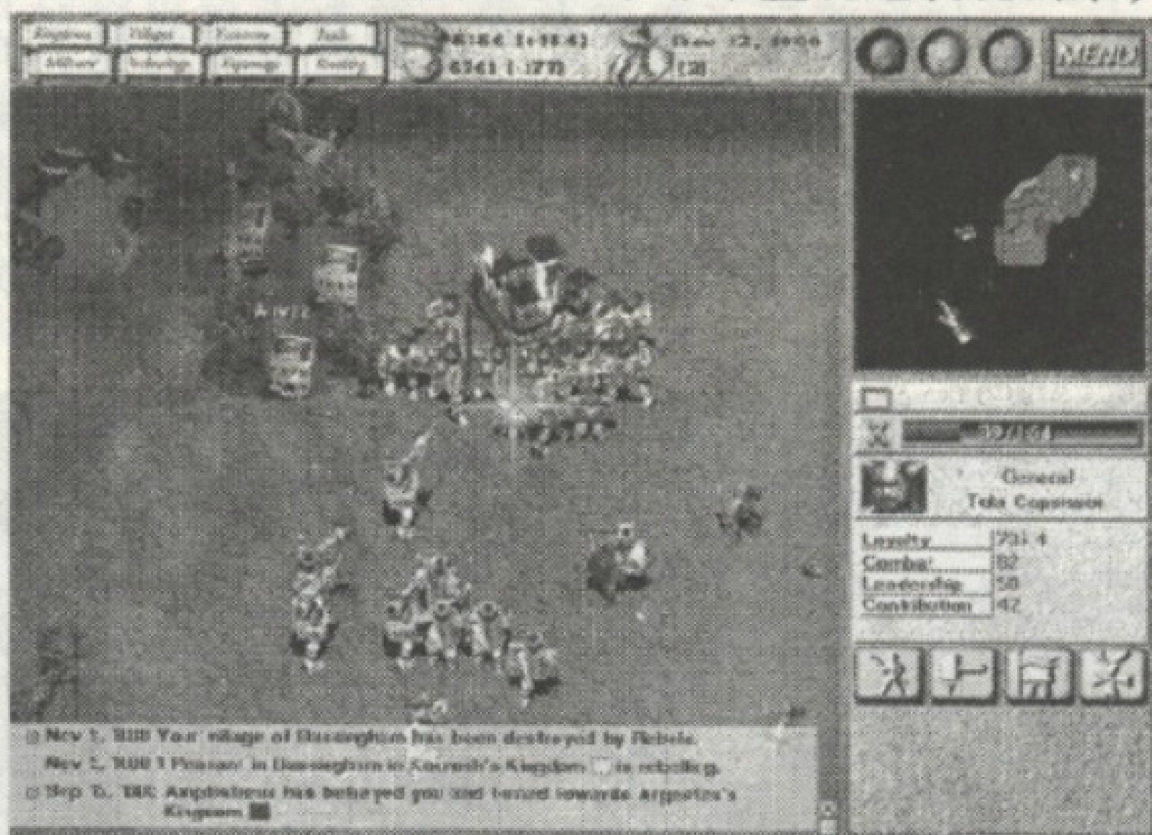
Seven Kingdom

北京　悠悠

自从《帝国时代》推出之后，这种以发展文明、建立国家为目标的策略游戏就受到全世界广大玩家的喜爱。而这款由Enlight Software制作的《七大王朝》就是一个结合了《帝国时代》诸多特色的即时战略游戏，既然叫《七大王朝》，所以在游戏中玩家可以最多和六个对手展开对战，和《帝国时代》一样，在游戏中，你可以选择包括中国、波斯、日本、希腊、挪威、维京和玛雅等七个王国，从一个小村庄开始，训练出精良的部队、采取适当的战争策略和外交手腕，建立一个空前强大的庞大王国，达到控制整个大陆的目的。

游戏中，你可以运用一切只要你想得出来的手段，不管是正大光明的，还是偷鸡摸狗的，在战争中没有卑鄙可言，比如你可以假装和某人联盟，然后趁他不注意，慢慢地吞噬他的势力，你还可以派出你的间谍去渗透对方的领土，刺探他的情报。和所有的即时战略游戏一样，你需要开采矿物，用来换取军需，然后建立自己的交易路线和流通市场，这将会给你的王国带来丰厚的利润。除此以外，你还可以让你的科学家去研究新式的武器和技术，当你的科学技术迅速发展之后，所有阻碍你发展的敌人都不过是螳臂挡车；或者，你还可以想神求助，研究神学，以获得终极力量——召唤神灵。凡此种种，所有的选择都在乎文明的缔造者——你来决定。

游戏的画面采用800×600高解析度来表现，你的王国的各种变化都能在画面中非常直观地表现出来，游



戏是绝对的即时性，也就是说随着游戏进行，会出现各种自然现象以及一些你无法预见的天灾人祸，绝对让你能真实地感到时间的流逝，其紧张程度让你握着鼠标的手一刻也停不下来。值得一提的是，游戏的音乐是我听过的即时战略游戏中背景音乐最好的一个，有一些中世纪的欧洲风格，又好像带着浓郁的东方色彩，简直令我叹为听止。

在试玩版中，游戏提供了两个场景：挪威的力量(The Force Of The Norse)和中部王国(A Kingdom In The Middle)，而且在试玩版中还提供了训练的选项，在这一项里，你可以在电脑老师手把手的教导下，非常全面地掌握包括军事(Military)、基础经济(Basic Economy)、贸易(Trade)、忠心与名誉(Loyalty & Reputation)、唯利是图(Mercenaries)、间谍(Espionage)、夺取村庄(Capturing Villages)、研究(Research)、武器(Weapons)、船只(Ships)和海上交易(Seaborne Trade)等11个你必须掌握的技能和手段，好好地运用它们建立一个属于你自己的王国吧！

本期配套光盘其它试玩游戏目录

游戏名称	制作公司	类型
末日烽火	EA	动作
海底文明	Ubi	模拟
板球97	EA Sports	动作
弹子球	微软	动作
凡尔赛之宫廷疑云	Cryo	冒险
篮球98	EA Sports	运动



告别了红红火火的1997年，在新年伊始，我们想将数个月来制作这个栏目的一些心里话与读者玩友做个交流。自小铺去年九月开张以来，受到玩家们欢迎之程度、收到各类来信之数量都大大出乎我们原本的意料。压力虽然不小，但我们更多感到的是由衷的兴奋和激动。许多的信件我们无法一一回复，但我们确实每封都仔仔细细地看了，因为只有读者和玩友的建议及意见对我们办好这个栏目才是最为重要的。在此仍十分感谢《大众软件》的热情支持，这种性质的栏目在国内是绝无仅有的。一般来说一种新的想法和念头往往很容易破灭，是杂志社的编辑朋友们与我们一起使这个想法不断成熟和最终化为现实。在没有任何资料可供借鉴的前提下，我们是以认真、谨慎和十足的耐心来制作本栏的，我们认为这也是回报读者的热情和杂志社鼎力支持的最好方式。希望在今后的日子里大家能一如既往地支持鼓励我们，让我们一起把这片小天地建设得更加出色！

一、魔法门之英雄无敌Ⅱ
——忠诚的代价欺骗器

Heroes of Might & Magic Ⅱ Expansion Cheater

继上期我们向大家介绍了《魔法门之英雄无敌Ⅱ》(Heroes of Might & Magic Ⅱ)的一款补丁程序——“超级杀手”后，诸多“英雄”迷们的王霸征途想来该变得通畅多了。近日我们收到数位玩友来信，声称此补丁无法作用于“英雄无敌Ⅱ”的资料片《忠诚的代价》(The Price of Loyalty)上，询问本铺是否有相应补丁供应。于是我们便又在网上寻寻觅觅，终于找到这款专门针对“忠诚的代价”而设计的欺骗器(也就是说对“英雄无敌Ⅱ”本身不起作用)。该补丁由Michael Walker制作，目前版本为1.0。

该补丁程序只能在WIN 95下运行的，不需要其他支持文件或任何DLL文件。启动Hexcheat.exe，即会出现亲切友好的界面。当第一次运行后，程序会自动记忆游戏的存盘文件夹的位置，方便以后使用。该欺骗器的功用主要分为两大块：资源编辑和英雄编辑。首先选定某个存盘文件，在资源编辑(Edit Resources)一栏中，你可以自由地修改游戏中的木材(Wood)、水银(Mercury)、煤(Coal)、硫磺(Sulpher)、水晶(Crystals)、宝石(Gems)以及黄金(Gold)七大资源的库存量，每个项目可从0至上限16777215中进行变化。而英雄编辑(Edit Heroes)则允许你对游戏进度中存在的所有英雄(包括敌方)的各项能力指数进行篡改。先是选择一个英雄的名字，然后可对其技能(Skills)、麾下战士(Fights)和特殊能力(Special Abilities)三方面作改动。技能方面包含攻击(Attack)、防御(Defense)、魔法力(Spell Power)以及知识(Knowledge)四项指数，上限为120；手下战士共可选择五种类型，可在游戏总共提供的66种类别中任意挑选，每个种类可带领人数的上限为32000；特殊能力每位英雄最多可指定八项，包括箭术(Archery)、后勤(Logistics)、外交(Diplomacy)、导航(Navigation)、寻路(Pathfinding)、领导能力(Leadership)、智慧(Wisdom)、神秘能力(Mysticism)、运气(Luck)、巫术(Necromancy)、远视(Eagle Eye)等等，总共有14个候选项目。你还可以指定每项特殊能力的等级：基础(Basic)、高级(Advanced)或专家(Expert)。当你拥有了这款欺骗器和上期的“超级杀手”后，我们猜想你的“英雄无敌”之日便是指日可待的了。

二、第七军团午夜编辑器

Midnight Editor: 7th Legion

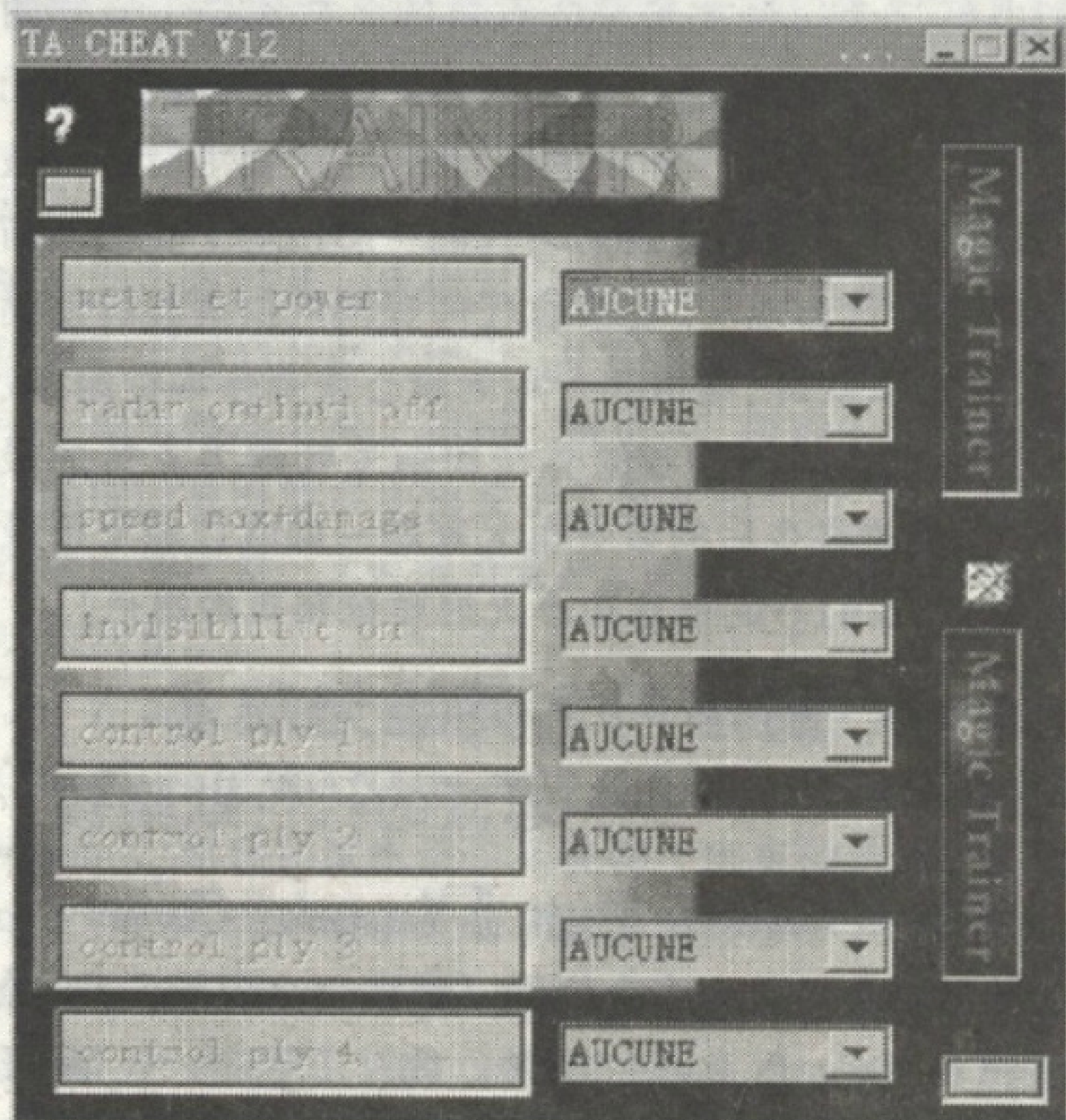
Epic MegaGames的年度大作《第七军团》(7th Legion)似乎并没有获得预计的成功，一些权威刊物给她的评分低的可怜。看来年末的竞争的确相当激烈，一款没有出众的表现或是显著的特色的作品真的很难有立足之地。不幸的是尽管《第七军团》名头很响，但最多仍只能归入平庸一类。或者因为电脑游戏制作这一块领域发展

进步速度实在太快，促使玩家的“审美”标准也跟着日新月异，兴许《第七军团》早上半年推出就相当不俗了。闲言少叙，我们的小铺还是抓紧做生意。这款午夜编辑器的作者是MarcinWichary，其实“午夜”（Midnight）之意并非一定要晚上才能使用，而是一个系列作品的名称。Marcin Wichary 在早些时候共为《银河私略者Ⅱ》（Privateer 2）、《主题医院》（Theme Hospital）、《幽浮Ⅲ：启示录》（X－COM：Apocalypse）以及《X战机VS TIE战机》（X－Wing vs TIE Fighter）等作品制作过六款编辑器，这款《第七军团》的编辑器正好是这个系列的第七作。由于作者本人有相当丰富的补丁制作经验，因此本编辑器的编写的确称得上十分有水准，诚如作者所言“友好简单而功能强大”。

在WIN 95下运行该补丁程序，然后可以依以下步骤进行使用。首先选择“GAME”一栏，按下其中的“Change directory...”按钮，设定你硬盘中的游戏目录路径。接着就可按下这一栏下面的“Open file(s)”按钮，程序会打开游戏DATA子目录下的MISSIONS.INI文件。其实这款编辑器也可称作为关卡编辑器，因为其主要功能是通过修改游戏中每一关卡的初始设定来达到使游戏者所向无敌的目的。下面所要做的就是根据你的意愿随意改变游戏中任何关卡的所有设置以及参数数值。不过在你“信手涂鸦”前我们奉劝你还是先“Backup file(s)”，将原文件以BAK的后缀名进行备份。万一改动不满意还可通过“Restore file(s)”按钮进行恢复。当然如果你对修改结果相当满意的话，按下“Delete backup”按钮就可以删除备份文件。在“GENERAL”一栏中，你可以从敌我双方共30个关卡中选择其一，可做的修改有：更改地貌（Terrain type），共有沙漠（Desert）、冰原（Winter）和草地（Grassland）三种；金钱数量（Cash）；对手金钱（Extra cash for computer）；难度等级（Difficulty），有1至10级；技术水平（Tech level），有1至9级；起始地图位置（Start positions），可分别定义X、Y轴以及任务简报（Briefing）等等。在“CONDITIONS”一栏中，同样先选择关卡，之后可分别定义胜利条件（Victory condition），可分为无、摧毁敌所有作战单位、摧毁敌所有建筑物以及摧毁敌所有作战单位和建筑物四种；此外还包括了其他数项关于游戏原则的定义。在“UNITS”中，你可以确定每一关初始你所拥有的兵力，这就使你具备了“凭空生出百万军”的本领。当一切改动完毕后，你可以按右边的“Save”键进行保存。另外不需要退出补丁程序，按下右边的“Run the game...”钮就可直接启动游戏，玩你设计好的游戏了。

三、横扫千军修改器
Total Annihilation Trainer

《横扫千军》（Total Annihilation）这款战略作品对于1997年的游戏业界来说几乎可以算是一匹“黑马”，在她问世前并没有多少人（包括许多游戏评论专家）曾真正注意过她。本来即时战略这一块的竞争在年底已逐渐进入白热化，人们曾热切关注的《地球征服战》（Conquest Earth）、《第七军团》（7th Legion）、《公元2140》（Earth 2140）等作品都没有让我们得到太大的感动。相反这款我们并不曾投入多大期望的《横扫千军》却一石激起千层浪，在其上市后的短短几星期内迅速冲上了因特网TOP100的榜首位置。直至本文结稿时，其仍高据着冠军的宝座，看来劲头还正足着呢。当然美酒得佐以佳肴、咖啡须添上伴侣，游戏如能有适当的补丁程序助兴，那玩起来的感觉则更是有滋有味。为此我们特地向国内玩家推荐一款由Olivier专门为此游戏制作的功能一流的修改器，目前版本为1.2。



该补丁程序是在WIN 95下运行的，同时支持单机和联机游戏两种模式。有趣的是这款修改器竟分也为主程序和伴侣程序两部分，在主程序中有金属能源（Metal et power）、雷达（Radar）、速度极限（Speed max）以及隐形（Invisibilite）等等功能；伴侣程序还包含游戏速度调整（Turbo on/off）和快速建造调整（Build fast on/off）功能。玩家只需分别为每一功能设置一个热键，不要关闭TRAINER而直接进入游戏就可尽情享受额外乐趣了。

注：文章涉及的所有补丁程序均收录在本期配套光盘的\PATCH\子目录下，具体文件名称详见光盘目录。

移植频道

北京 李靖

正点新闻

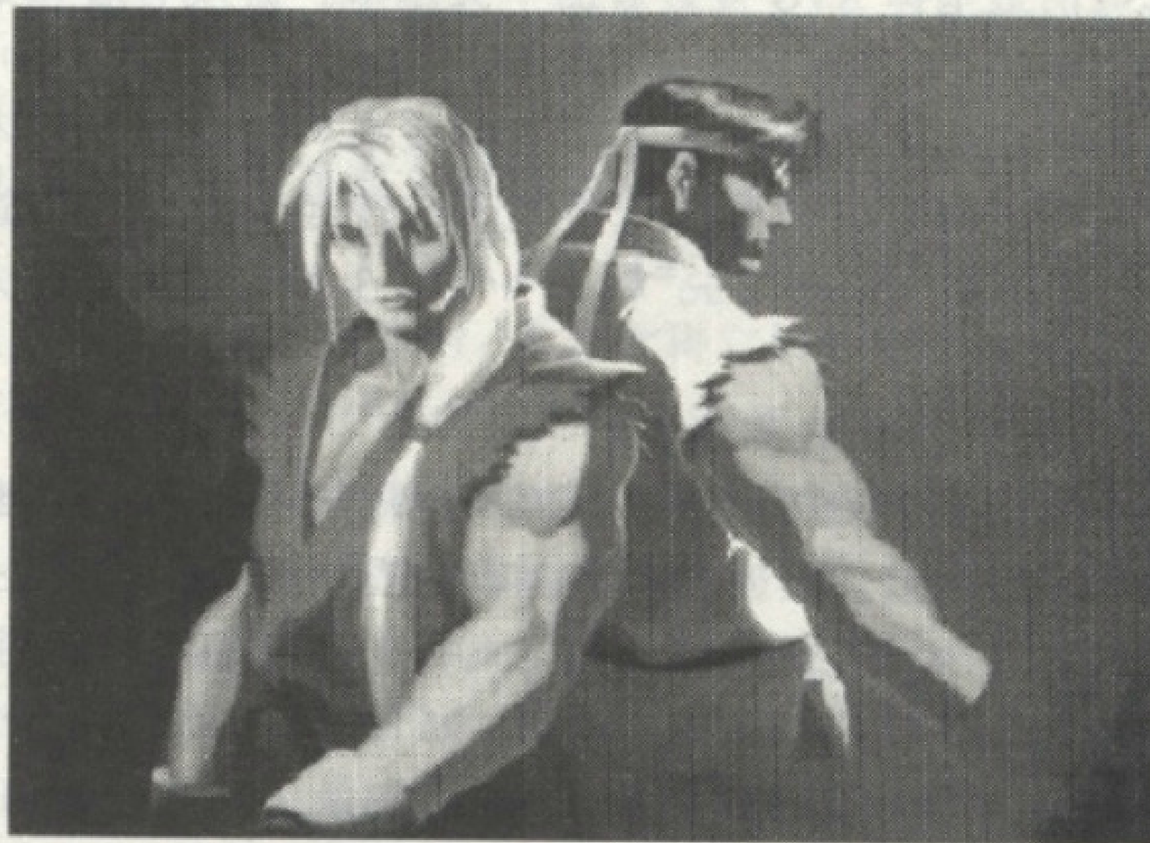
(一)SEGA 推出《VR 战士Ⅱ》的 D3D 补丁文件

作为 SEGA 在 1997 年为 PC 移植的最优秀的作品《VR 战士Ⅱ》来说，号称 MMX 技术的优化并没带给 PC 玩家们什么惊喜。在占据你近 300MB 硬盘后，能顺畅运行的还只是那 256 色的模式，虽然游戏有真彩模式，更有那街机版才有的光源处理，但这些用 Direct Draw 软件加速怎么可能办得到呢？即便是奔腾 MMX 200 处理器也会出现明显的丢帧现象。那这个已经被缩了水的 PC 版《VR 战士Ⅱ》还有什么意义？终于，在 SEGA 的一大堆游戏宣布支持 3Dfx 和 D3D 后，《VR 战士Ⅱ》的 D3D 补丁文件也粉墨登场了，这个 803K 大的 Patch 对游戏起到了质的改变。在笔者的 3Dfx 卡加速下，所有的不顺畅和粗糙都不见踪影了，取而代之的是一秒钟 30 帧的真彩画面、过滤过的人物和场景，还有那只有在街机里才能看到的光源处理也可以被打开。拥有 Mystique、S3 Virge 系列、3Dfx VooDoo 和 POWER VR PCX Ⅱ的朋友可以使用这个补丁文件。

这个补丁文件也收录在本期光盘\PATCH\中。

(二)CAPCOM 下月推出“少年街霸套餐”

在漫长的期待之后，CAPCOM 的“超人气”作品——《少年街霸》和《少年街霸Ⅱ》将于 3 月在 PC 的屏幕上双双亮相。自从 1996 年 CAPCOM 授权 GAMETEK 移植了那款质量低劣的《超级街霸Ⅱ X》以来，“街霸”系列作品就一直是电脑上的空缺。而在这期间，朴实无华的“12 人街霸”、“16 人街霸”等已经基本退出了走红的时代，取而代之的是新一代的“少年街霸”系列、《街霸 EX》(3D 街霸)和《街霸 Ⅲ》等新作。从 1987 年的处女作《街头霸王》至今，“街霸”已经走过了 10 个年头，“街霸”系列游戏已经推出 13 代，而其中最为成功的莫过于堪称最经典的对战游戏——《街霸Ⅱ》和这次登陆 PC 的《少年街霸Ⅱ》。《少年街霸Ⅱ》，是所有街霸系列游戏中人物最多的一代。所有人物都拥有 3 段的能量槽和至少两种华丽的“超必杀”。此外，防御反击、空中防御、挑衅等新打斗系统也是在“少年街霸”系列的两个作品中首先出现的。可以想象，《少年街霸》和《少年街霸Ⅱ》将成为 PC 机上有史以来最棒的 2D 格斗游戏，据称游戏的解析度将达到 640×480，它们将由 CAPCOM 在下月以双 CDROM 套装的形式推出，游戏要求的硬件配置为奔腾 133/ 24MB (32MB 最佳)/2XCDROM/50MB 硬盘/Windows 95。下个月，我们在电脑上又能听到那熟悉的“How ~ ~ You ~ ~ Gen！！”了！



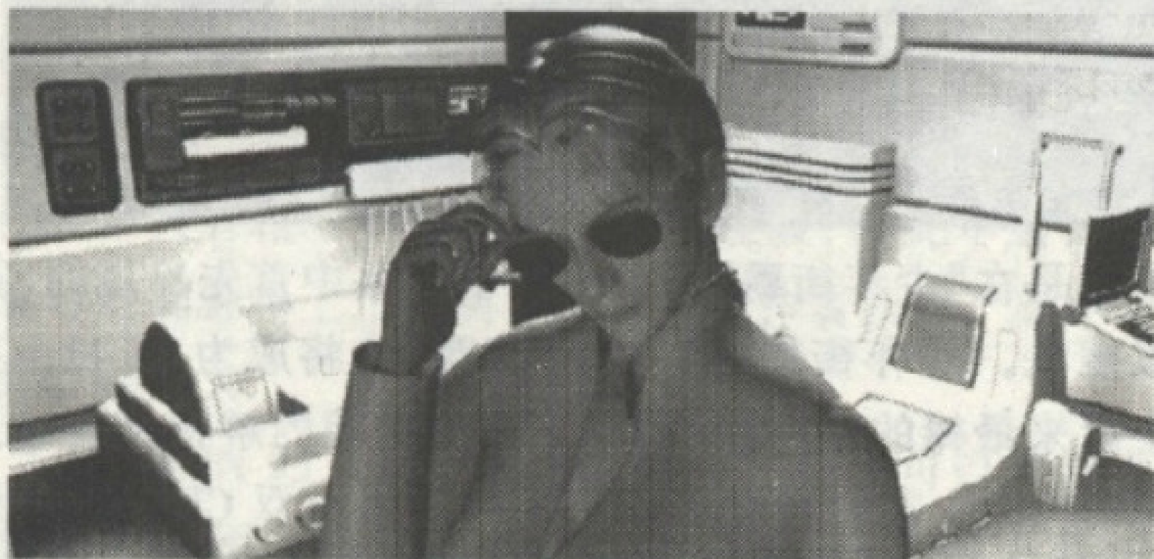
(三)《古墓丽影Ⅱ》打破 PS 软件销售记录

自从《移植频道》开办以来，就一直在“贫”游戏机移植到电脑的各种消息。但今天，我不得不在这里提提 EIDOS，因为它可是这个月《移植频道》的焦点人物。众所周知，EIDOS 的“看家级”名作《古墓丽影Ⅱ》这次只发行了 PC 和 PS 两个版本。PS 在圣诞前唯一可以鼓噪的竟然是一个 PC 游戏，这已经让 PS 脸上无光。而当《古墓丽影Ⅱ》在欧洲发售两天后的事实更是让所有为 PS 制作软件的日本公司丢尽了老脸——《古墓丽影Ⅱ》仅仅在发售的头两天里就卖出了 75000 份 PS 版的 COPY，这个数字令业界为之震惊，Lara 小姐凭借自己无穷的魅力轻易的刷新了 PS 所有软件的二日销售 30000 份的记录，而且是整整多了 1.5 倍。这个数字使原创于 PS 上的已经达到神话地步的《最终幻想 Ⅶ——国际版》也忘尘莫及，这足以说明《古墓丽影Ⅱ》的受欢迎程度。就笔者个

人的观点来看,PS版的《古墓丽影Ⅱ》在320×240的256色分辨率下还有轻微丢帧的画面与PC版根本不是一个水平，能卖出这么多份COPY对于已渐渐在走下坡路的PS来说,真是个很不错的成绩了。

(四)SEGA推出"Enemy Zero"PC版

作为去年E3大展上的"最佳土星机游戏"得主的"Enemy Zero"将于最近推出PC版。WARP这个名字对于PC玩家来说也许很陌生,但提起《D之食卓》,一定会有



不少朋友知道它。是的,由于松下M2主机的搁浅,使得《D之食卓Ⅱ》几乎成了泡影，那么这部"Enemy Zero"便成为了"现存"的最为优秀的AVG游戏之一。它移植PC真可谓是全体AVG爱好者的一大福事，游戏有着无数段精美的CG剧情动画和出色创意,在整个游戏过程中,你将依靠你的听到的各种声音信号来判断那根本看不见的外星异形的位置。记得笔者也曾经为它而通宵达旦,PC版的"Enemy Zero"将于今年2、3月间以4CD的大容量推出。

(五)KONAMI的新作品

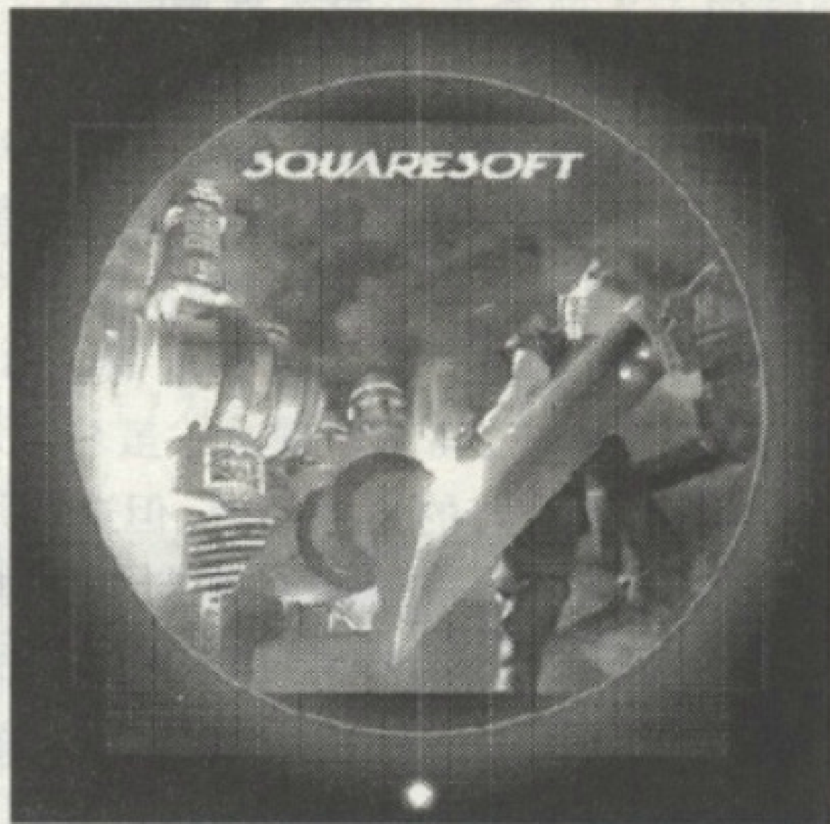
自从KONAMI加盟电脑游戏的制作以来，一直不断的有新作奉献。最近，KONAMI将把去年年末曾经在土星机和PS上推出的《汪达尔之心——失落的古代文明》和《幻想水浒传》搬上了Windows 95的舞台。前者是一个3D场景的战略角色扮演游戏，后者则是一个能收齐108个英雄的日式RPG游戏,它们都将于近期发行。

焦点访谈

《最终幻想Ⅶ》将令EIDOS再度辉煌

前不久,由史克威尔正式授权,EIDOS取得了PC版的《最终幻想Ⅶ》在欧洲和北美的发行权。《最终幻想》系列作为世界上销量第一的角色扮演类游戏,已经取得了不可动摇的成绩。十年来,《最终幻想》系列已经出到了第七代，自从加盟PS的制作阵营后，史克威尔为PS创造了一个又一个的奇迹，仅《最终幻想Ⅶ》在日本的就卖出了320万套。在《最终幻想Ⅶ》PS的英文版发售后仅三个月，它又创下了100万套的销售记录，《最终幻想Ⅶ》当之无愧的是世界上最受欢迎的RPG游戏。早在去年年初，史克威尔宣布要向PC移植《最终幻想Ⅶ》时就不知牵动了多少玩家的心。显然，谁能取得《最终幻想Ⅶ》PC版的发行权，谁就能赚进大把的银子，而这个幸运儿正是最近事业蒸蒸日上的EIDOS。

据来自史克威尔和EIDOS共同发布的消息称，史克威尔将与EIDOS一起在今年5月推出PC版的《最终幻想Ⅶ》。EIDOS的首席执行官Charles Cornwall说:"《最终幻想Ⅶ》代表着高质量的游戏，能与史克威尔公司建立这种合作关系是我们的荣幸。"史克威尔的负责人Hironobu Sakaguchi则说："EIDOS在电脑游戏制作和销售上有着巨大的成功,我们在《最终幻想Ⅶ》上的合作将是一次最佳的商业组合。"据称,史克威尔将向EIDOS几个著名制作小组输送骨干的游戏开发人员，包括著名Core Design、ION Storm和新近成立的Mucky Foot小组,可以想象这将对EIDOS今后的发展起到绝对的促进作用。即将发行的《最终幻想Ⅶ》PC版将以3CD的形式推出，史克威尔保证了游戏将具有一流的画面质量，游戏中还将加入对3Dfx的支持。游戏的移植工作是由史克威尔的美国分部SQUARESOFT来完成的。



让我们来共同期待《最终幻想Ⅶ》PC版的到来，同时我们更加渴望EIDOS和史克威尔能合作推出一流的PC GAME。无论怎样，这次EIDOS和史克威尔的合作将令EIDOS再度辉煌。

新碟大放送

(一)斗神传Ⅱ

由Kinesoft制作,GAMEBANK发行的《斗神传Ⅱ》已经上市。它是一个集先进技术于一身的游戏。《斗神传Ⅱ》支持MMX和3Dfx同时对画面进行加速，那细腻的场景和动作、大量多边形构成的人物以及华丽的光影效果都使《斗神传Ⅱ》成为了迄今以来最漂亮的3D格斗游戏。游戏的最低配置是奔腾133/16MB,不过,如果没有诸如3Dfx这样的3D卡的加速，你是很难感受到那华丽画面所带给你的震撼。

(二)Jet MOTO

这是一款由SONY制作，原创于PS上的水上摩托赛艇游戏,PC的移植版是对应3Dfx进行的。所以游戏的画面质量较比PS来说有了非常大的提高。伴着怪异的阿拉伯音乐，开着摩托在水面上比赛，真是有一中新奇的感觉,拥有3Dfx的朋友一定要爽上一把呦!



Andretti Racing

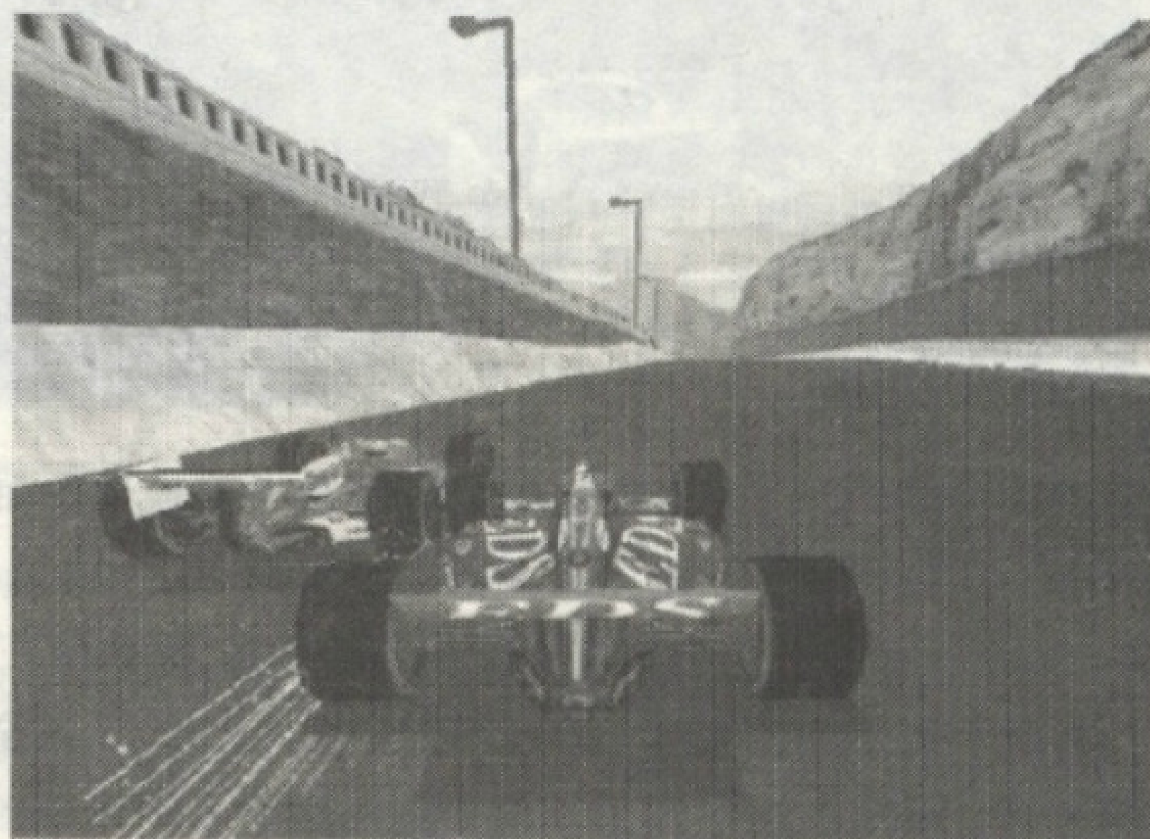
不知从什么时候起，F1赛车似乎成为了各大游戏公司制作赛车游戏的热门题材。的确，每年国际上热门火爆的各类赛事都是制作游戏的最好资料，以往电脑上的F1赛车游戏并不能称之为真正的“赛车”游戏，因为它们往往缺少普通赛车游戏中的那些激烈的碰撞和竞



争，直到最近的一些新作品中才有了较大的改观。

显然，F1赛车游戏对速度感要求较比其它“观光类”赛车游戏来说要高得多，大概谁也不会认为那些丢着帧的画面能真正再现F1赛车每小时300多公里的时速吧。因此，在最近的几款F1赛车名作中均加入对3D图形加速卡的支持，3Dfx Voodoo当然是首当其冲的。在上期里，我已经向大家介绍了一部由著名的Psygnosis公司制作的极其出色的F1赛车游戏Formula 1，下面我们再一起来看看这款由EA Sports新近推出的Andretti Racing。既然是由EA Sports制作游戏，你大可不必担心它的耐玩度和制作水平，Andretti Racing完全秉承了EA Sports一贯的风格。

Andretti Racing最大的特点是包容了F1方程式和Nascar两大类的比赛，无论你是喜欢F1还是Nascar，Andretti Racing对你来说都是一个非常值得一玩的游戏。在Andretti Racing中一共有16条世界各地的赛道，你可以自己选择是在上面进行一场一级方程式车赛还是来一回Nascar大比拼。如果你自认为是一名赛车游戏的高手，我相信Andretti Racing一定会给你一个下马威的。针对于普通赛车游戏难度偏低的弊病，EA Sports在这款游戏的AI上进行了专门的改进，当你和15辆由电脑控制的赛车比赛时，你会觉得它们简直都是由真人在控制。特别是10名以内的那些赛车，它们在转弯和速度的变化上没有明显的破绽，如果你想从它们身边超过，它们会利用车尾精准地把你别到一边，弄不好你还会来一个360度的大转弯，或者朝着跑道外的护墙撞去……此外，EA Sports还在Andretti Racing中加入了赛车损伤的设定，当你的车子撞上护栏，说不定轮胎就会飞了出去，如果是F1赛车，赛车不被大卸八块就算你走运。所以，开惯了那种“金刚车”赛车游戏的朋友刚开始



也许会对游戏不太适应。在Andretti Racing的巡回赛模

式中，EA Sports 聘请了专业的电视主持人来转播你的比赛，赛前赛后都会有一段 Movie 来报道和分析比赛，感觉真是不错。

应用 3Dfx 的各种效果渲染和硬件加速，Andretti Racing 速度达到了惊人的程度。在游戏的包装盒上有 3Dfx 公司授予的“最快的 3Dfx 赛车游戏”称号，比赛时的游戏画面可以达到一秒钟 61 帧的高速，真不知道我这双凡夫俗子的眼睛能不能感受得到。而且，游戏还难能可贵的给不具备视窗加速的 3Dfx 制作了座舱视角。虽然在游戏画面的精美程度上，Andretti Racing 并不如上次提到的 Formula 1，但在游戏的可玩程度上 Andretti Racing 绝对超过了对手。E3 大展上的最佳赛车游戏提名证明了它的实力，Andretti Racing 是非常值得一玩的。

国际拉力冠军赛

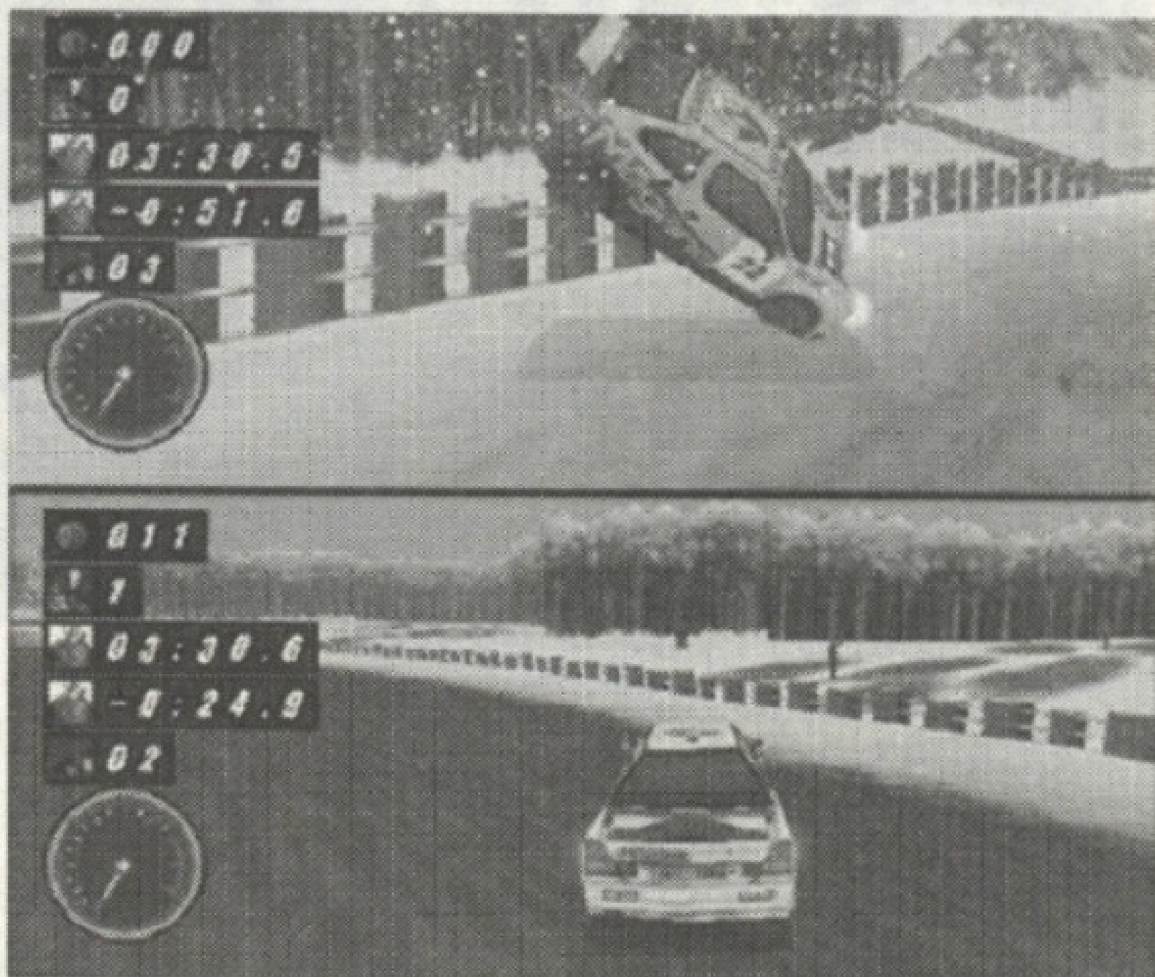
International Rally Championship

喜欢赛车游戏的朋友一定不会忘记曾在去年年初流行一时的 RAC Rally 吧！ 这个由 Europress 荣誉出品的拉力赛车游戏不知倾倒了多少电脑玩家。RAC Rally 是电脑拉力赛车游戏中当之无愧的佼佼者，这个游戏并没有华丽的画面和什么高超的技术，它向玩家唯一展现的是拉力赛中复杂多变的路况和天气，有的赛道甚至要开上半个多小时。雪花纷飞的山路、雾气弥漫的早晨、大雨滂沱的黑夜……这一切看似枯燥无味的景致却给人以无穷无尽的魅力。虽然在这一年多来又出现了很多优



秀的赛车游戏，但它带给我的感觉却是独一无二的。如今，Europress 终于推出 RAC Rally 的续作 International Rally Championship，并在游戏中加入了对 3Dfx 的支持。

在这个新版的《国际拉力冠军赛》中一共有 15 条全新的赛道，赛车也增加到了 9 辆，还新添了上下分屏对战的功能。为了弥补前作在赛道周围景致上的不足，制作小组的工作人员特别在赛道旁加入了相应地区和国家的风景名胜，例如中国的祈年殿和石窟，日本的樱花树等等。游戏模式仍有街机、冠军赛、仿真拉力赛和自定义四种，虽然新作的赛道多为单圈型，而且长度较前作也有较大的缩减，但那真实的拉力感觉依然是原汁原



味。这个游戏系列的一大特点便是刻画各种恶劣的天气情况，在应用 3Dfx 的硬件机能进行渲染后，这一点显得尤为突出。

笔者认为游戏中的自定义模式是最能震撼你的地方，在这里你可以任选全部 15 条赛道，针对每一条赛道允许你在比赛自行决定其天气状况。如果你选择在白天进行比赛，那么你可以调整 3 个项目——降雨（雪）量、能见度、风力。如果你选择夜晚，那么你就不能设定上述三项，非常值得一提的是，如果你把所有这三项全部开至最大或最差，那你体会到前所未有的感觉：应用 3Dfx 的雾化效果，你的赛车被笼罩在浓重的水雾之中，即便是近在咫尺的景物也有可能根本看不见，滂沱的大雨像是从天上浇下来一样哗哗的下着，足有 8 级的大风使你的车在拐弯时几乎会被风吹翻……而你要做的就是在这样的天气下尽可能快的在赛道上飞奔。时而你能隐约看见前面路边的房屋，时而你又钻进更浓的雾气中，唯一能看见的就是一片白蒙蒙中车尾那两盏模糊的尾灯，耳边只能听见呼呼的风声和哗哗的雨声。这样的天气情况是在以往所有的赛车游戏中从未出现过的，而它带给人的感觉却是难以用言语来表达的。看腻了那些只有亮丽耀眼画面的赛车游戏的朋友不妨尝试一下这逼真的自然现象所具有的魅力。

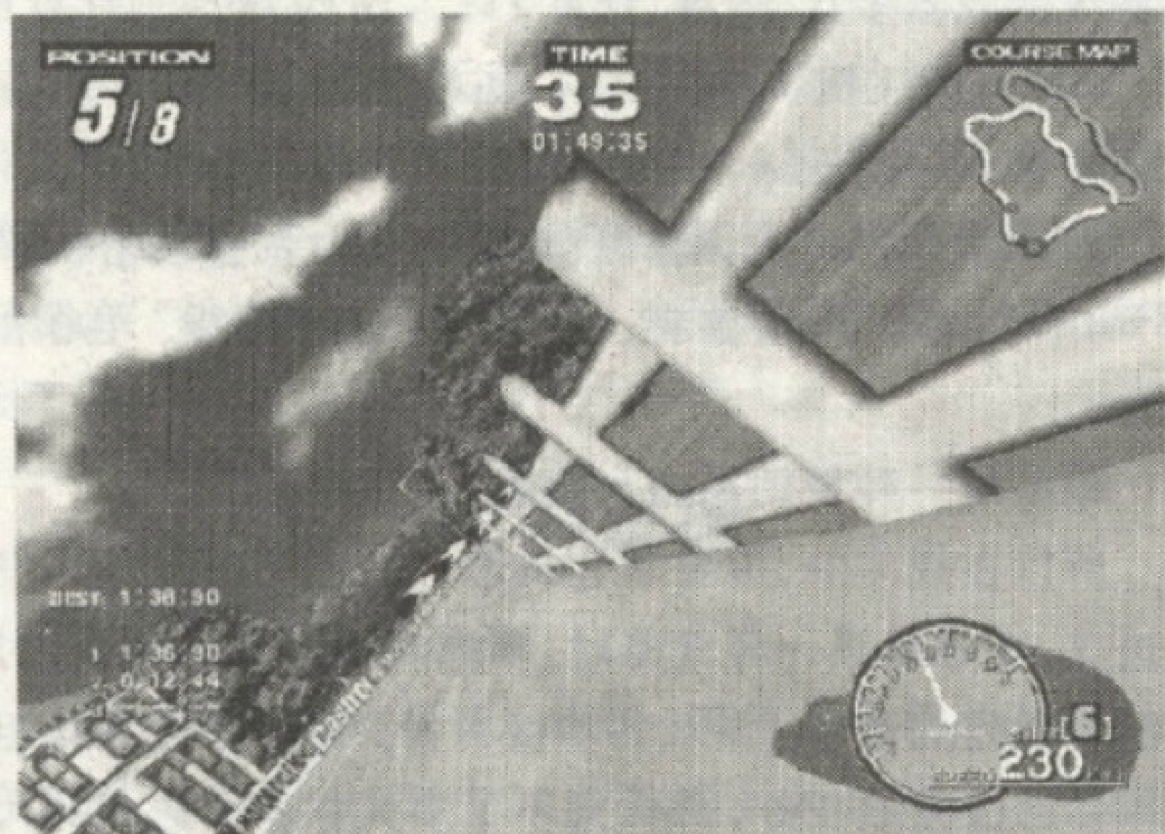
其实，《国际拉力冠军赛》是应用 Direct 3D 标准制作的，只要你的显示卡支持 D3D 并且具备线性过滤和雾化等硬件功能的话，没有 3Dfx 你也同样能体会到那些惊人的效果（例如 S3 Virge GX2），不过你的显示卡可一定要有 4MB 的显存呦！另外，《国际拉力冠军赛》还支持

MMX 技术，游戏的标准配置是 Pentium 133/ 16MB。相信这款 RAC Rally 的续作一定不会令你失望的，我们也期盼着 Europress 能尽快推出这个系列的第三作。



MANX TT 摩托大赛
MANX TT Super Bike

一点不错，这正是你曾经在街机厅里玩过的那个 SEGA AM3 制作的摩托游戏。虽然 SEGA 和 3Dfx 的官司越打越大，但 SEGA 心里明白电脑的 3D 加速卡几乎已经变成了 3Dfx 的天下，即便 MMX 技术有再强大的力量也无法处理出那些高级的效果，技术落后终究不行。这款《MANX TT 摩托大赛》就是 SEGA 应用 3Dfx Glide 制作的第一部真正对应 3Dfx 的赛车游戏。



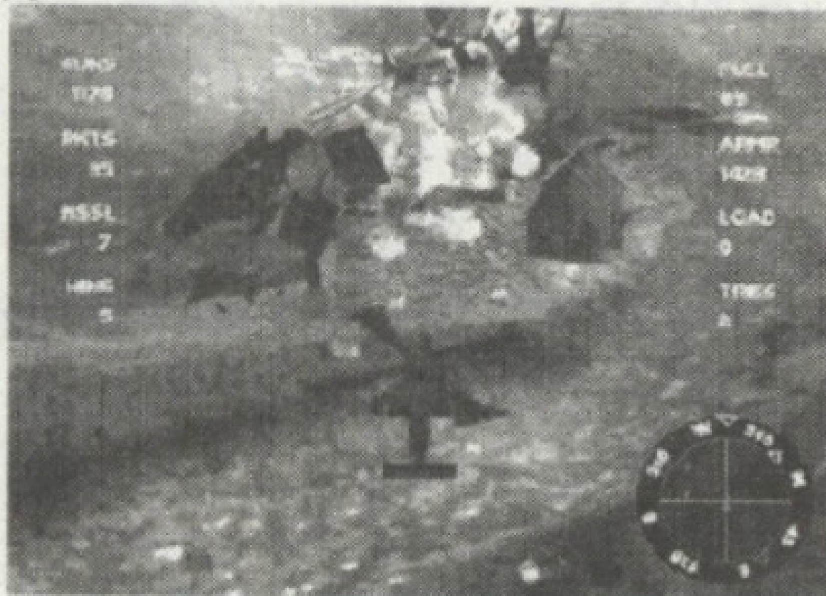
由于是街机的移植版，《MANX TT 摩托大赛》里仅有两条赛道——Laxey coast 和 T.T. Course，分别对应新手和老鸟。大概由于是街机作品的缘故，别看只有两条赛道，但游戏还是相当耐玩的。在《MANX TT 摩托大赛》最为出色的设计便是转弯时画面相应的倾斜处理。此外，在街机上 SEGA 一贯具有的明快的色调和亮丽的画面被完全的保留了下来。在《MANX TT 摩托大赛》中并没有应用 3Dfx 太多的特殊效果，但这已经使游戏看起来与街机版没有任何的区别了，3Dfx 的双线过滤和 Alpha 混合使游戏的画面感觉格外的真实，在 3Dfx 的加速下，游戏在 640×480 的真彩模式下达到了惊人的每秒 42 帧的超级流畅度。以这样的图像质量开着摩托车高速穿梭在小镇和树林之间，真是一种享受。相比之下，这个游戏土星机的移植版简直就是不堪入目了。此外，SEGA 还为游戏制作了一个非 3Dfx 版本，喜欢赛车游戏的朋友不妨领略一下街机游戏所带给你的清新之感。

不知通过笔者的介绍能否使你对电脑的赛车游戏重新充满信心，一块 3Dfx 加速卡能给你带来的那立竿见影的改观是不言自明的，D3D 已经成为赛车游戏制作的基本标准，诸位喜爱赛车的朋友们，赶快行动吧！



北京　罗曜

从 Desert Strike、Jungle Strike 直到 Soviet Strike，EA 的“Strike ”系列赢得了为数众多的拥趸。最新的 Nuclear Strike(中文译名《末日烽火》)表现不凡，使 Strike 的水平上升到了一个新的高度。这次的主题是“反恐怖主义”，这不仅是许多流行电影的主题，近来也被游戏广为采用。敌人的大头目名叫 LeMonde，这个人是一个雇佣军组织的头目，手段十分高明，只为出价最高的主顾服务，他那里的常客是 CIA(美国中情局)和 KGB(克格勃)。同时，他还勾结了另外两个坏蛋，一个是韩国恐怖组织的首脑——李的儿子；另一个人名字很有趣，叫做拿破仑·黄，此人是活跃在东南亚一带的土匪。无限的野心膨胀，已经使得 LeMonde 不满足于仅仅受雇于他人，这次，有了这两个家伙的助纣为虐，他想做笔大买卖，玩玩核武器。一旦他得逞，这个疯狂的家伙是会直接导致第三次世界大战爆发的。



你直接领导一个神秘的高科技反恐怖小组(有点象电影《谍中谍》和近期的《谍影神偷》)，你的组员全部都是有一技之长的精英分子：经验丰富的职业军人 Earle、可以轻易突破敌方电脑系统的计算机专家 Hack、通信专家 Nick 以及情报专家 Andrea。另外还有两个人虽不是直接受你领导的部下，但却是站在你这一方的，常常会帮助你，他们是：澳大利亚的雇佣兵 Cash 和漂亮的游击队女队长 Naja。

游戏由四大战役组成，每个战役分七小关。这四大战役分别在印度半岛的热带丛林、东南亚海域、韩国非武装区及西伯利亚东部的一个核基地发生，战斗地图全部是由实地地图经数字化处理而得到的。在游戏中你可以操纵的武器多达 14 种，计有：

7 种直升飞机：Cobra、Havo、Huey、Hokum、News、Super Apache 和 Sea Apache 。

两种喷气式飞机：鹞式战斗机和 A10 雷霆攻击机。

4 种战车：布雷德利、M1A1 艾布拉姆斯、T90 和 MLRS。

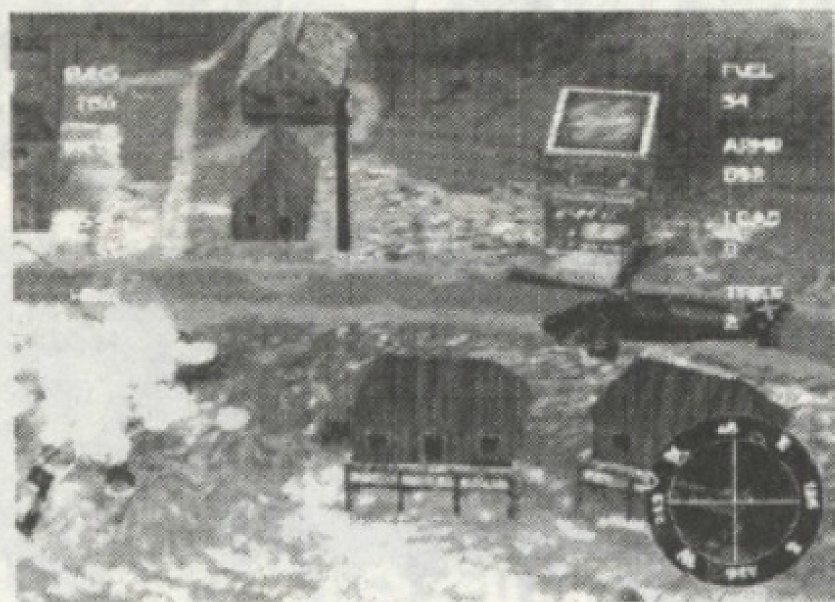
最后是一种警用高速水翼船。

所以在战斗中，你要学会从水、陆、空三方对敌人发起进攻，在你操纵一种武器时，要同时指挥其他部队，对他们下达作战命令（游戏的难度很大，你如果想当孤胆英雄自己去完成任务，那么用不了多久你就会送命的），协同作战才是取胜之道。游戏是实时的，就是说在战场上的各处随时都在发生战斗。

《末日烽火》在 PC 和索尼的次世代游戏机 PS 上双版同出，从某一点上来说，PC 版的界面比起 PS 的要好一些，这该让 PC 玩家们高兴了。在 PC 版的主画面上，可以有完备的罗盘、雷达系统、小型的战区地图，可以让你更好地了解敌人的兵力布置，并制定自己的战术，同时在屏幕左下角还会有关于你的副驾驶（conpilot）的信息显示。在 PS 版的主画面上只有一个简单的罗盘，如果要看地图的话，必须暂停战斗切到地图画面去。对于这种设计，制作小组的发言人解释说：“我们的调查显示，PC 玩家们倾向于在一屏上获得尽量多的信息；而 PS 玩家们一般都希望能有一个更大些的战斗画面，于是我们作出了这样的设计。”另外，在试玩的时候我发现，使用键盘或鼠标控制都有些别扭，但使用游戏手柄时的操作感实在是棒极了！当你驾驶着阿帕奇直升机杀人敌营上空，边盘旋边扫射，看着敌人如割麦子般纷纷倒下，那感觉……就象兰博一样啊！

《末日烽火》的画面质量十分惊人，火光、烟雾、半透明、平滑等特技效果维妙维肖。精细的地图和背景上，小屋、树木、游击队员们形态逼真，最为值得称道的是各种

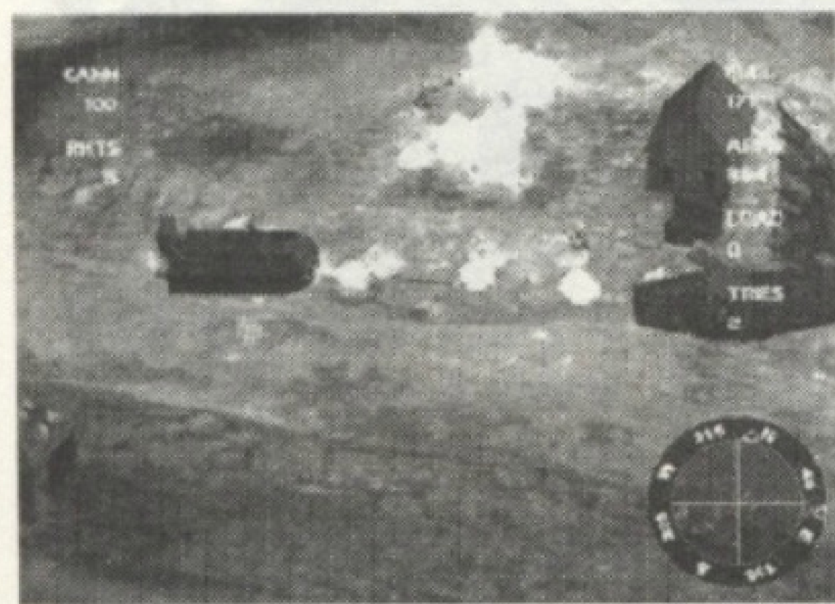
爆炸效果令你瞠目结舌。在高分、高彩下玩这个游戏可真是一种享受。要告诉玩家们的好消息就是：在奔腾200,有3Dfx显示卡的PC上,可以达到比PS更好的画面水准：景物更加细致逼真，战车的外壳及河流的表面泛着光，神采奕奕。如果我曾经对《末日烽火》将在PC和PS上掀起狂潮有过任何怀疑的话，当我进入游戏的中心作战指挥室时，这个疑虑便荡然无存了。不计其数的地图、航空照片、军事档案、墙上的剪报，全部14种武器的3D模型，等等，让你马上进入紧张的战斗气氛中。爱好战争游戏且拥有"精良装备"的朋友，可万万不能错过这个游戏哟！！



故事梗概

战役一:三角洲攻击

情报部门向你报告，最后一次有人见到LeMonde是在东南亚某国的内战中。你的部下Nick被派往当地侦察，并发回了报告说LeMonde正是挑起内战的罪魁祸首，但在此后，便失去了他的消息。你的任务就是要找到并救出Nick，然后在当地抵抗组织的帮助下击败LeMonde。当然，你首先必须获得抵抗组织的信任。但当你救出Nick，费尽千辛万苦来到LeMonde的老窝时，却发现他已经带着偷来的核武器逃跑了。



战役二:岛屿攻击

逃离印度半岛后，LeMonde来到了拿破仑·黄匪帮的据点——南海中的Lavu Royale岛。通过贩卖军火和进行高科技犯罪，黄的手中有不少钱，现在他也对LeMonde的核武器发生了兴趣。雇佣兵Cash已经成功地开始了战斗，你必须较快与他联络上，合力击败黄和LeMonde。

战役三:非武装区攻击

李抗拒停火协定，首先挑起战端。你加入了保卫和平的战斗，Andrea负责搜集敌情而Hack则设法打入了敌人的电脑系统。作为指挥官，你要指挥一部分的地面部队，同时依靠强大的阿帕奇中队进行有效的空中打击。

战役四:堡垒攻击

LeMonde真是个赛跑健将，朝鲜半岛的事端结束后，他又逃到了西伯利亚东部老虎山中的一个洲际导弹基地。他命令全世界的国家都解除武装，否则他将给每个国家的首都都送去一颗核弹，真是一个疯子！LeMonde宣称自己是为了和平，但谁都知道他那阴险的目的。世界各地的雇佣兵、罪犯、黑社会成员纷纷投到他的麾下，这股恶势力空前强大。但这回你也将得到来自Naja和Cash的帮助，倾尽全力作一次最后的决战吧！！

除了这四个正常战役外，《末日烽火》还有数个隐藏战役，就靠各位玩家自己去发掘了！

制作公司		电子艺界	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	动作



魔兽争霸之魔族王子

天骄创作室：晨曦

图形冒险游戏（Graphic Adventure Games）一向受到众多玩家的喜爱，不少现今顶尖的游戏公司当年就是靠制作冒险游戏起家的。面对这些大牌公司，“年轻”的Blizzard Entertainment丝毫不为之担心，《魔兽争霸之魔族王子》(Warcraft Adventures: Lord of the Clans)是他们进攻冒险游戏领域的第一弹，而他们对其成功充满信心。相信没有人会认为Blizzard这是在自高自大，他们的第一款角色扮演游戏《暗黑破坏神》(Diablo)所取得的骄人成绩举世有目共睹，并且赢得了业界的一致好评。下面就让我们翻开魔兽家族的新篇章，去看看古老的“亚兹罗斯”(Azeroth)大陆上又发生了些什么新的传奇。

最初在企划这款游戏时，Blizzard就考虑到喜欢《魔兽争霸》系列的多为那些即时战争狂们，要把这帮“战争狂人”一下子拉到以静态探索以及解谜为主的冒险游戏上来可不那么容易。因此Blizzard决心首先在游戏故事、人物和背景上作文章。他们宣称《魔族王子》对于热爱《魔兽争霸》系列的玩家来说决不是那么遥不可及，游戏中各式各样的奇幻场景以及阴谋与冲突都分散潜伏在前两部作品及资料片中，《魔族王子》只不过将这些潜藏的导火索一一引爆。一旦这些精彩要素从卷动的任务叙述和胜利的过场画面等限制中解放出来后，“魔兽”世界中丰富的故事内容足以作为一款好的冒险游戏所需的基础。Blizzard保证《魔兽争霸》的玩家们届时会有种故地重游，似是又非的感触。

具体说来，《魔族王子》的故事开始设定在《魔兽争霸II》资料片《黑暗之门》(Beyond the Dark Portal)结束之后。战后一大群兽人陷入亚兹罗斯的人类地盘之中，无法回到他们的族群中去。亚兹罗斯的人类议会接受了失去“札诺”(Draenor)远征军的事实，于是决定不将这些兽人全数杀掉，并划出一定的保留区让他们生活。然而寄人篱下的滋味并不好受，保留区中的兽人们实质上过着如同奴隶般暗无天日的日子。俗话说“乱世出英雄”，这位具有领袖气质的青年兽人名叫“施洛”(Thrall)，是个消失匿迹已久的“狼骑族”(Wolf Rider)兽人。幼年时在战场上被一个叫做“布莱克摩尔”(Blackmoor)副官的人类战士发现，并抚养成人。由于从小在人类环境中长大，因此施洛对自己民族的背景和历史并不十分了解，而十分忠于他的主人——布莱克摩尔。直至一日，布莱克摩尔命令施洛和一名巨魔对打，只因他想向几位来访的人类将军证明他对这个年青兽人有绝对的控制权。当施洛进入竞技场，布莱克摩尔首先下令要他站在那儿挨打，直至被告知可以还击为止。施洛一声不吭，依言待到指令下达时才出手将巨魔摆平。谁知就在此时布莱克摩尔继续命令施洛将已无反击之力的巨魔杀死。这个命令使天性善良的施洛无法接受，杀死一个无抵抗能力的对手是极为卑鄙、可耻与残忍的。由心底涌上来的强烈不满终于使施洛反戈一击，就这样施洛因袭击人类罪而被关入地牢。而游戏的精彩剧情也将从这里展开，玩者就是扮演这位青年兽人施洛，首先必须设法逃离人类的桎梏，然后要周游战后逃散在四处的兽人部落以及保留区，想尽一切办法重新燃起兽人们胸中的斗志，团结并领导已解散的兽人氏族奋起打破人类的奴役枷锁，最后迎取永恒的自由。



Blizzard的游戏设计师克里斯·梅森(Chris Metzen)告诉我们之所以选用兽人作为这款新作的主角，灵感完全来自魔兽系列玩者的普遍喜好倾向。玩前两款作品的玩者通常会认为《魔兽争霸》中的兽人角色只不过是“一

群没头没脑的嗜血胖子"罢了,而梅森则想通过这款《魔族王子》改变玩者心中这层刻板印象。经由这款作品的深刻内容,让玩者感受到兽人们背后所隐藏的不为人知的故事,切实体会到兽人们也是一个很团结、具有高度荣誉感的团体。《魔族王子》的故事内容除了引用魔兽系列中的精彩设定并与前作一脉相承之外,还准备在深度内涵上下足功夫。游戏并未对兽人和人类间的冲突多加着墨,而是直接向玩者呈现出剧中角色内心善良与黑暗面的斗争,就譬如部分不忠的兽人为了讨好人类而出卖自己同胞之类的情节。当施洛开始探索亚兹罗斯的兽人区域时,他将面对的是一个残破而又分崩离乱的社会。除了狼骑族外,还有其他的诸如"碎手族"(Shattered Hand)、"恶鬼族"(Goblin)等不同种族组成了这个复杂的兽人社会。这个社会不但有着愤世嫉俗的心态,还存有莫名其妙的自豪。比如碎手族这个从《魔兽争霸 II》资料片《黑暗之门》开始登上游戏舞台的种族有着比其他兽人更高的荣誉感。他们借由砍掉自己的左手,换成武器来证明对族群的忠诚。但现在被拘留在保留区的碎手族兽人都把手上的武器卖掉,藉以换取烈性的黑麦酒来麻醉自己的肉体与心灵。当然拯救与唤醒这个民族是施洛义不容辞的责任。

在反映目前兽人悲惨生活的同时,梅森表示除了奴役、颓废这类颇为深沉压抑的基调之外,游戏中还融入



了许许多多轻松幽默的成份。《魔族王子》中有一段关于矮人与恶鬼族之间持续对抗的情节,两者都想在科技方面胜过对方,而肩负民族团结重任的施洛则经常被夹在中间。好在施洛不但是一名天生的战士,而且在使用魔法上也颇有天份,为了化解两族恩怨,施洛运用变身术,化身为一名矮人走进矮人村落刺探消息。不料无意中闯入一间矮人族妇女居住的房间,更出人意料的竟有一名矮人族的少女爱上了化身为矮人的施洛。矮人族的女子与人类的女子有相当大的不同,最显著的差异就是矮人族的女子全身都是毛,而且身上的毛越多,就代表越漂亮。可怜的施洛却并不喜欢这位"美貌"的矮人族少女,他想通过变回原身提醒少女。谁知他的变身术竟暂时失灵了,一时无法变回原来的样子,而那名少女则已深深爱上了这个"矮人少年"……

梅森一向十分欣赏 LucasArts 制作的冒险游戏,所以在这部《魔族王子》中他决定放弃运用最新的技术,而是改采传统的方式来设计游戏的技术部分,并且还从 LucasArts 制作的《异星搜奇》(The Dig)等冒险名作中参考和借鉴了不少东西。为了将这款游戏完美地呈现在玩家的面前,Blizzard 特地与俄罗斯的一家叫做 Capital Multimedia 的游戏公司合作。Blizzard 将所有的关于《魔兽争霸》的人物设定资料传送给他们,而基本上所有游戏内部的美工图片,包括游戏人物及场景的草稿绘制以及上色等工作均由俄方来完成。梅森声称《魔族王子》所用的画风与迪斯尼所出品的卡通片的风格十分接近,也就是绘制卡通时颜色用得相当少,通常一组人物或是一个场景的颜色数目均有一定的限制。这样限制色数的做法有什么好处呢?为此梅森解释:第一,颜色少可以让动画本身看起来更加流畅,因为颜色一少,动态的粒子色差相对地就会减少,让人类眼睛产生出一种流畅的错觉;第二,颜色少表示整个画面的渐层色会减少,让游戏画面看起来十分干净,进而产生一种画面色彩分明的感觉。而在人物的描绘上,梅森表示仅用几条肌肉的纹路来构画人物脸部的表情,因为他们觉得这样在处理人物的表情上可以更加生动有力。而对于过场动画的制作上,则是以一丝不苟的精神分段绘制出一格一格的图形,也就是业界所说的"分镜"。由于分镜的好坏能够决定一段动画是否表达出了它所应该传达的讯息,因此 Blizzard 请来了专业的电影分镜制作人员来绘制《魔族王子》中的分镜图。由此可见 Blizzard 对自己第一款冒险游戏的严谨制作态度。

如前所述,游戏中的场景与人物均相当地丰富,玩家所扮演的主角施洛将可以造访在亚兹罗斯大陆上七个区域中超过 60 个的不同地点,从冰山、沼泽、一直到火山以及沙漠。每一种地形都是根据当初设计《魔兽争霸》系列时的设定稿所绘制,因此当玩家在魔兽的国度中到处旅游时,很可能会指着某一场景大呼"啊,我知道这里,我在玩《魔兽争霸》时见过!"而登场人物则更富有变化,玩家有机会见到很多不同的兽人,从兽人元老院长老到许多不同种族、不同职业的兽人,都将出现在玩者的周围。在人文方面,玩家将会看到多种不风格迥异的兽人建筑,以及他们的生活方式。因此,喜欢魔兽世界的玩家在这款《魔族王子》中将可以更进一步地了解魔兽们的生存环境以及发生在他们身上的动人故事。

作为一款冒险游戏,总少不了大量的谜题。同样在《魔族王子》里面也有着许许多多精彩的谜题,等待玩家去一一解开。几乎游戏中的每个场景内都会插入一定的难关,需要玩家运用巧妙的方式才能通过。比如在游戏的一开始,施洛被关在人类的地牢中,甚至双手双脚都被锁链铐着,而牢房外更有大批的人类卫兵守卫着。这就需要玩家运用智慧,去找寻线索,细心分析,才可脱离

牢狱。梅森表示目前市面上有许多冒险作品中的谜题设计相当地疑难与不合理，让玩家玩到一半就莫名其妙地被卡住了。只要玩家足够细心，应该可以从游戏中找到许多相当明显的提示，以助顺利过关。

至于游戏的操作界面，将会遵循冒险游戏的一贯风格。玩家若要走到画面上的任何一点，只须在该点上面按一下鼠标，主角就会自动地走过去。当然，整个游戏共有两种画面形式。一种称之为动作画面，即玩家主要进行游戏的地方，也就是刚才的那种画面。玩家可以在这里捡起物品，或是与其他的角色交谈。另一种则为地图画面，由于亚兹罗斯的世界相当庞大，所以当玩家要到不同的地点时，都会进入地图画面。在这里玩家同样可以使用鼠标，在想去的地方按一下，主角就会到达不同的区域场所。当在动作画面中鼠标经过任何对游戏发展有关联的物品时都会变形。这些不同的鼠标形状就代表了玩家可以对该物品进行的不同操作，包括“拿”、“看”、“推”等等数十种迥异的动作指令。另外玩家还可借由另一种浮动选单方式对关键物品施以操作。也就是说当玩家想要对某一点进行某种动作时，只需在该点上按一下鼠标右键，就会在该点上出现一张浮动选单，上面包括所有可以进行的动作。玩家只要点取某个动作选项，主角就会依令行事。此外，当玩家在检查某件物品时，施洛还会以对话的方式告诉玩家执行动作的结果。例如玩家如果进行“检查那座山”的动作，施洛就会以语音告诉玩家：“那确实是一座山”。按照梅森所说，“我们宁愿让玩家多花一点时间享受游戏，而不是花很多的时间去学如何使用它”。



当然，前卫的 Blizzard 不会忽视听觉效果的营造，这款《魔族王子》首先当然是具备了全程语音。不过当初即时战争游戏中那几十句简短酷酷的语音设计便能成功地刻划出诸多令人回味又不落俗套的角色在如今已不适用，Blizzard 必须面对长达数小时的语音对话的挑战，而且还必须保证做出来要有魔兽系列的一贯效果。最初在撰写剧本的同时，曾聘请专业配音员进行了部分的对话录音。但追求完美的 Blizzard 仍感效果不够，最后决定聘请知名演员来担纲演出。“我们觉得一个冒险游戏是否能够成功，完全取决于里面人物表现是否生动。既然我们决定要加入全程语音，那么一个角色是否能够生动，就全在于配音人员能否将那个角色的性格发挥出来。因此，我们花巨资请到了专业的知名演员来做配音的工作，以取得最好的效果，而不是叫几个办公室里面的程序设计员或美工随便配两句音”，梅森如是说。那么接下来让我们一起看看 Blizzard 究竟请到了哪些大牌人物。还记得当初轰动全球的动画巨片《变形金钢》(Transformer)吗？其中替狂派首领“威镇天”配音的那位仁兄彼得·科林(Peter Cullen)就出任这款游戏中部分兽人种族角色的配音演出（可惜笔者当初是看国语译制版，因此无福体会到原版的精彩语音）。另外，为主角施洛献音的是大名鼎鼎的克兰西·布朗(Clancy Brown)，这位曾经出演过《高原人》(Highlander)、《星舰军队》(Starship Troopers)的著名演员。相信他那咆哮般的中音以及硬派的说话方式刚好为这个兽人族中的英雄领袖做出完美的诠释。此外，参加游戏配音工作的还有曾为迪斯尼巨片《钟楼怪人》(Hunchback of Notre Dame) 中的卡西莫多配音的托尼·杰(Tony Jay)等知名职业演员。如此阵容让我们除了惊叹之外还能说什么呢？

在全程语音上进行夸张投入的同时，Blizzard 并未忽视背景音乐的编制。如果你喜欢前两作里面的曲子，那么这款《魔族王子》绝对不会令你失望。游戏中充满《魔兽争霸》系列一贯的曲风，洋溢着中古世纪以及文艺复兴时代的风味。在《黑暗之门》中 Blizzard 曾在光盘中隐藏了一首秘密的曲子，如果你直接用 CD 播放器播放最后一首音轨，就将聆听到一首类似迪斯科舞曲曲风的变奏音乐。而在《魔族王子》中也将包含这样的曲子，并且大多数的曲子都将配合剧情起伏而适时演奏。梅森表示届时可以带给玩家一股相当震憾的感觉。

此外，Blizzard 考虑到以后产品的本土化，所以在设计时就尽量将游戏的信息部分与主程序分开。也就是说，当有人愿意将《魔族王子》进行本土语言改版时，便只需要修改一、两个文件，而不是将主程序呼叫出来，然后重新修改一番。而且梅森声称这款《魔族王子》将支持双字节文字显示，也就是意味着如果制作这款游戏的汉化版本将不会遇上任何技术性的难题。

倘若不出意外的话，《魔兽争霸之魔族王子》可望在1998 年年初完工登场。并且在明年下半年完成的《魔兽争霸 III》(Warcraft III) 中将继续引用《魔族王子》中的情节场景，因此这款《魔族王子》是魔兽迷们不可不玩之作。而就笔者来看，这款作品的成就将决不会在年初的《暗黑破坏神》之下，让我们一起拭目以待 Blizzard 下一个辉煌吧。

制作公司		Blizzard Entertainment	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	冒险



几点说明

1. 道具及装备的获取

初次进入本游戏的玩家可能会忽略场景中的一些细节,以致因缺少某件道具而往复奔波,直至精疲力尽,抱怨连天。因此若在游戏中遇到以下几种情况时,一定要睁大眼睛,不放过任何可能得到物品的地方(用鼠标的搜索,出现红色图标)。

(1)房屋内的桌上和宝箱中。

(2)野外地上和石后小洞中。

(3)野外的树上和类似兰草的植物丛中。

(4)杀死怪物后。

(5)完成某个事件或与人物对话后。

2. 体力的恢复

在游戏中服用一些道具可使体力恢复;在城镇的旅馆和一些住户的床上休息也可以使队员的体力加满。如果在战斗中某个队员死亡,那么只要在城镇中的六芒星回魂阵上走过,死去的队员就能够复活。

3. 法术与战斗

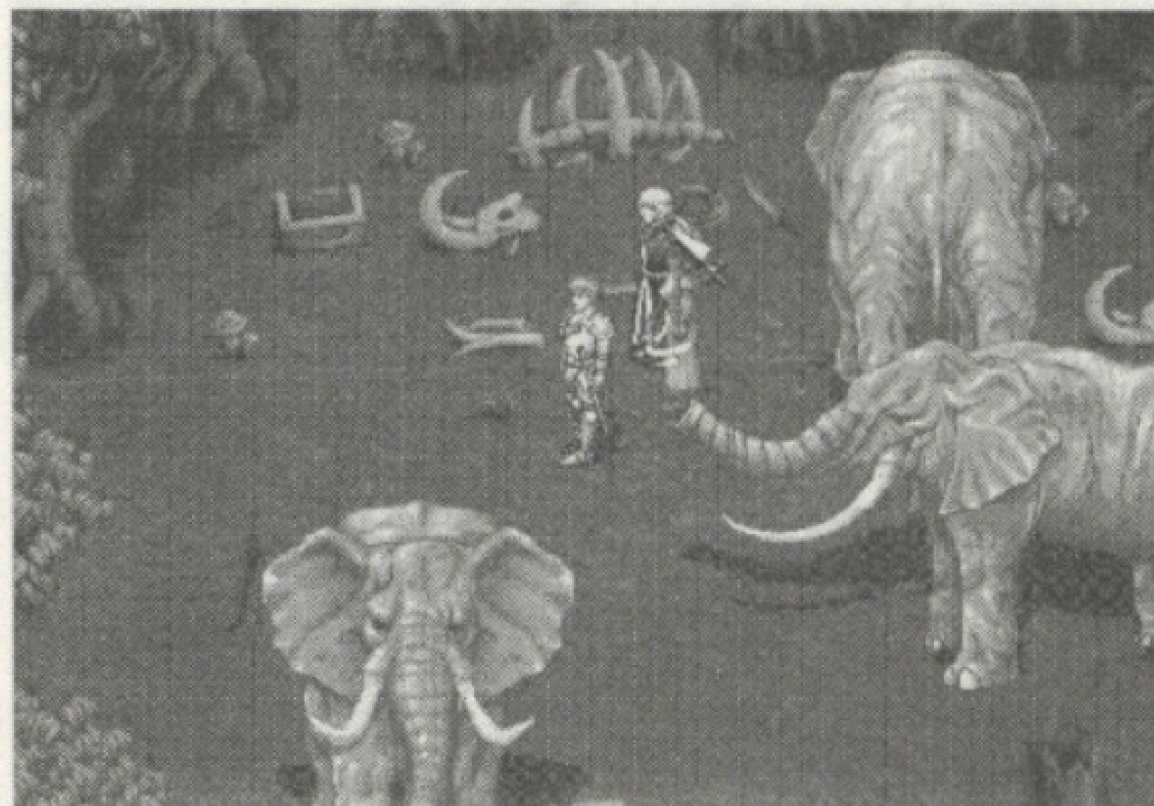
本游戏中有四位队员,分别使用地、水、火、风四种属性的魔法。魔法的学习须从人物的物品栏中点击鼠标左键抓取法术卷轴,在对应的队员身上使用,如果队员已经学会此法术,则会提升法术的等级。此外游戏中的战斗可设定为自动或手动,作战时应尽量在敌人密度低的地方交手,以避免遭到围攻。

第一章 亡朝碑上揭神咒 西离泉中见佳人

凡提自幼和母亲(洛莎)相依为命,风雨岁月中,在母亲含辛茹苦的精心呵护下,终于长大成人。在他十八年的成长旅途中,每每对自己的身世感到疑惑,对未来的前途感到迷茫,可当看到母亲辛劳操持的身影,想起母亲向隅而泣的情形时,又不忍心再次去伤害她。

这一天,母亲去德佳古镇寻找女佣的工作,凡提了无拘束,迈着轻松的脚步赶往南方的孟郡城游玩。进入孟郡城北东行,在莉莉家二楼见到莉莉,得知她的化妆盒丢了,凡提答应为其寻找。来到城南奴隶市场,与台上西南边的奴隶谈话,又与东边的奴隶主对话,决定用三百金将奴隶买下。(金钱可用密技调出,也可留心从各处居室瓦罐中收集,另外在到达孟郡城之前,可先到芳心湖北寻找一些金钱和装备。)将奴隶买下后还其自由,作为答谢,奴隶将一只装有鸡腿、美酒和美女照片的餐盒交给凡提。凡提来到城北酒店外面,将餐盒交给倦坐在酒店外,正沉浸在幻想中的乞丐,乞丐将一只化妆盒交给凡提。返回莉莉家,把化妆盒交给莉莉,得到一副赤铁护甲,装备后提升防御力15点(如回答莉莉的问话为"想要",则可在莉莉家留宿,如回答"不想要"则不能留宿,然同样可得到护甲)。

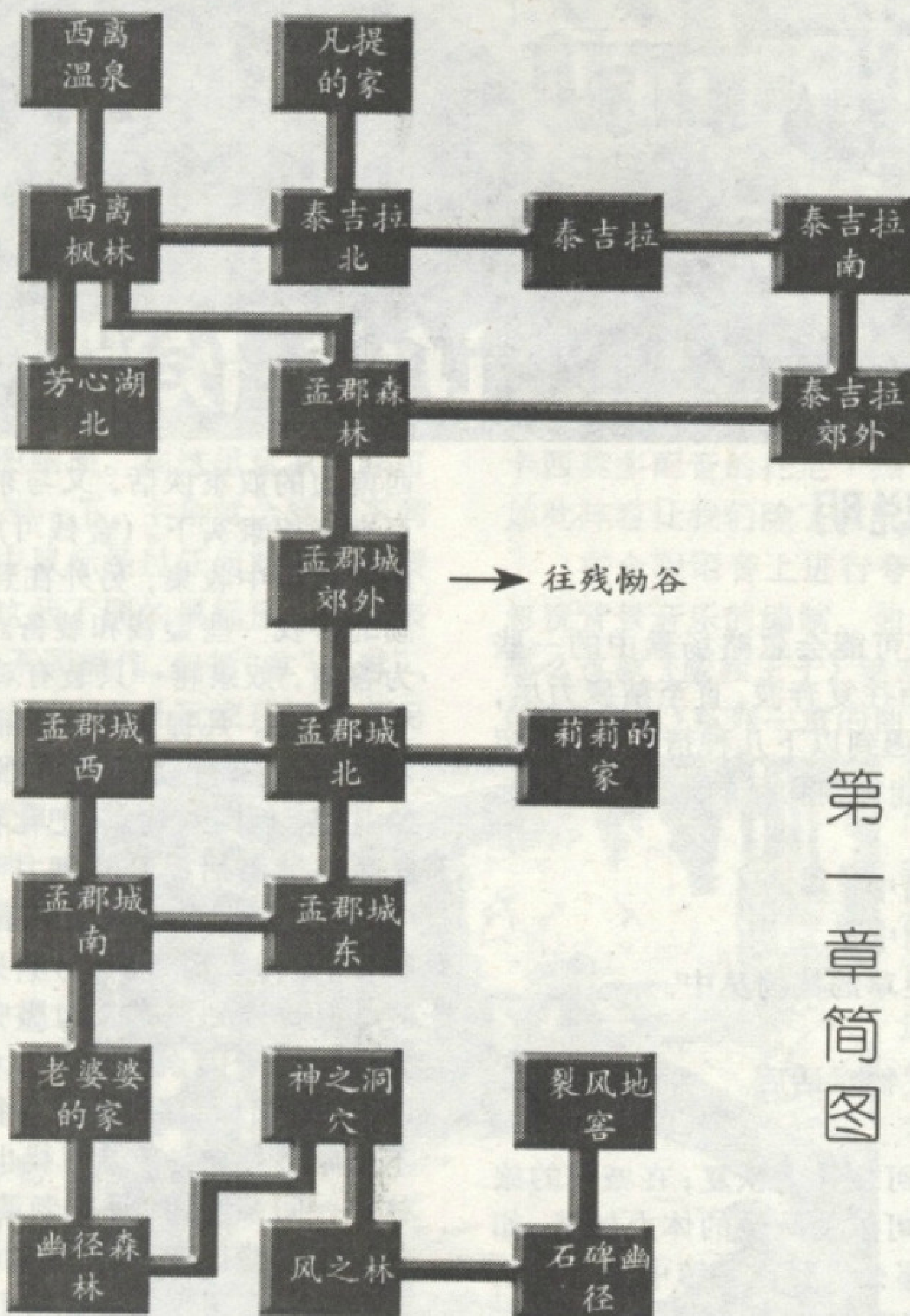
凡提来到城东左边房中见一妇人愁云满面,详问得知她的儿子因误伤修斯王子,正被吊在城南的森林之中。凡提出城,在城外林中撞见两名骑兵飞驰而过,心中不由暗骂几句。千寻万找也不见被吊小孩的影子。进入林中一间茅屋内,见一老婆婆正奄奄一息地倒卧在血泊之中。交谈得知老婆婆因出手施救被吊小孩,将一本黑皮书遗落在了现场,被骑卫队追踪寻至家中,而遭杀身之祸。老婆婆临死前将那本黑皮书交到凡提手中,嘱托他将书交给孟郡城的曼德拉。凡提掩埋过老婆婆后,返回孟郡城东。在右边房屋中见到一位神态滑稽的疯颠老人,交谈得知他正是曼德拉,凡提拿出黑皮书(此处游戏



有一BUG:凡提只能对曼德拉使用一次黑皮书,如再次使用,黑皮书就会被收回,游戏就会卡死)。曼德拉神色一肃,追问黑皮书的来历。凡提将老婆婆的遭遇告知,曼德拉闻讯不由悲喜交集。听过曼德拉的哭诉,凡提方知

老婆婆和曼德拉本是恩怨交缠的夫妻，因情趣不同、秉性各异才分居两地。曼德拉又因对摩罗王朝的制度愤懑不平，才终日装疯卖傻以示抗议。在临别前，曼德拉将黑皮书赠给凡提，并说书的第一页中提到可利用此书听到神的声音（在这里一定要接受黑皮书，否则就会GAME OVER）。

凡提从城南出城，来到幽径森林，在森林的东北方见到一块刻有符咒的巨石，使用黑皮书。念出书上的咒语，那巨石一声轰响登时土崩瓦解，一个幽深的黑洞呈现在面前。穿出神之洞穴和风之林来到石碑幽径，在林中小径的尽头矗立着一块贴有符咒的黝黑巨石。在好奇心的驱使下，凡提纵身将巨石上的符咒撕下，霎那间天黑地暗、雷电交鸣，在一束眩目光华中，一个幽灵般的身影出现在凡提前。讶异间凡提详问那鬼魅般的红衣人，得知那巨石就是所谓的亡朝碑，在他撕下符咒的一瞬，黑暗的力量已经苏醒。作为愚莽行为的补救，凡提必须找齐未见箴图、莲花若木、云笛风鼓、玄白赤鼎、泊天神俑和斑澜文简六种圣物，进入裂风地窖献给六手甲乙佛，以使圣光岛升起，另外还须找到真绢、命石、天玉、子烛四种



第一章简图



圣物解开圣光岛的秘密。那红衣人的言辞中暗示着前途凶险难测，并要凡提担负起匡扶正义的责任，找出黑暗力量的所在并消灭它。凡提闻言不由叫苦不迭，追悔莫及。

离开亡朝碑，返回孟郡城，一路北行来到西离枫林。在西离温泉见到一位少女正在温泉中专神洗浴，凡提出言调侃，那少女不胜愠怒，纤手一扬，一团雷火击在凡提立身之处。凡提不禁惊疑，因为魔法在这块大陆已几近绝迹。那女子娓娓道来，才知她的父亲与其他魔法师在参加摩罗王的一次宴请中全部罹难，因而她对摩罗王有着刻骨的仇恨。少女更衣后，两人在温泉边交谈。忽然天地间风云色变，温泉中波浪翻卷，彩光缠绕，那个在亡朝碑上见过的红衣人再次出现，说黑暗的力量已经在大陆上出现，让凡提尽快赶往残恸谷。

红衣人消失后，凡提将来龙去脉告诉少女，少女自我介绍说名叫寒依，意欲和凡提同浴生死，一起推翻摩罗王朝，凡提欣然应允。寒依在回家稍作休整后，两人一起踏上艰辛的旅程。

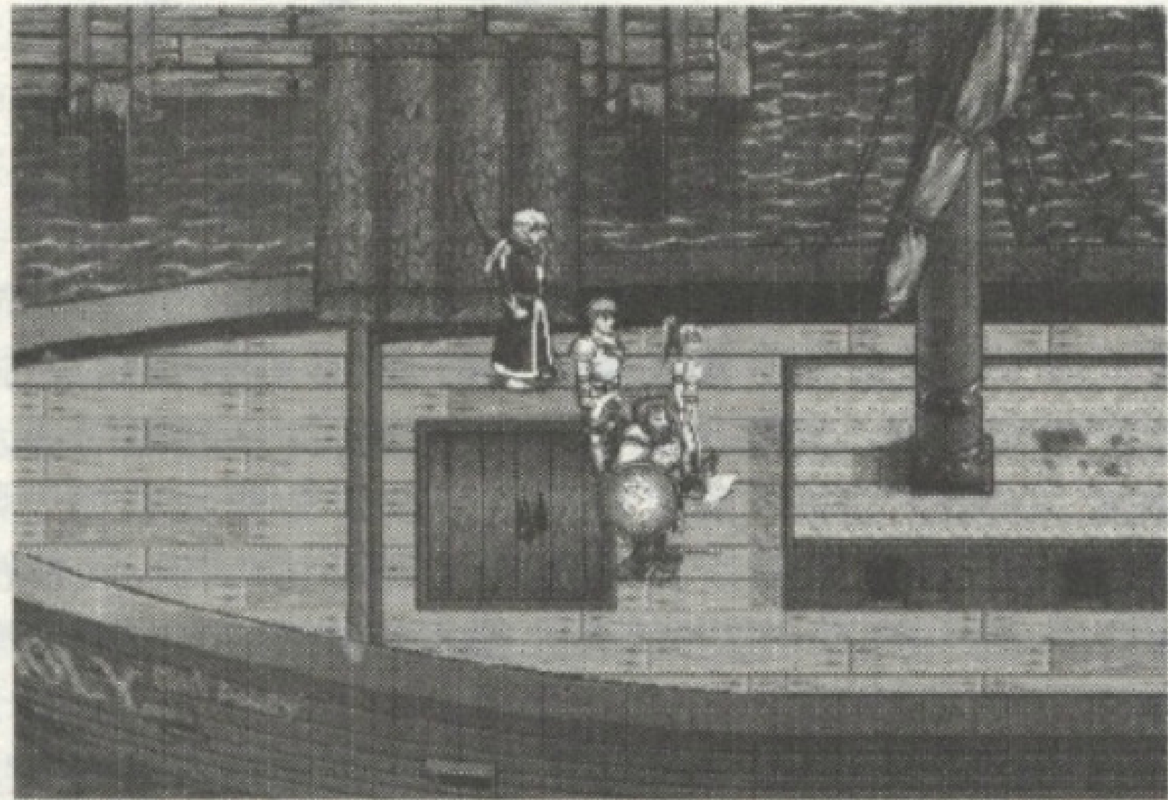
树林中妖气弥漫，凝结着足以冻杀一切生命的杀气，凡提和寒依一路杀妖除怪来到泰吉拉南，见尸体杂陈，满目残垣，这里显然已遭受血腥的洗劫。来到村长家见到伏卧在血泊中的村长，村长说恶魔不断地折磨他的肉体，只要拔去猎魂钉，恶魔就会出现。凡提拔掉了村长身上的猎魂钉，两人被传送到圣坛，痛苦使者说他正在用村民的肉体展现千变万化的痛苦艺术。凡提怒不可遏，欲与其以死相拚，痛苦使者却悄然隐去。圣坛中竖立着一座伤心女神像，选择伤心女神的问题为“起舞”，神像后的石门轰然开启，进入密室，从宝箱中得到炸花。从传送点返回泰吉拉南，循小径来到孟郡城郊外，在东北方面向拐角有一巨石阻路，使用炸花炸开巨石，进入残恸谷。

第二章　哈曼奴镇诛血鬼 嘉露剧院见画魂

凡提和寒依一路杀入残恸谷，在顶端见到一个硕大的蜗牛怪，杀之得到玄白赤鼎，东行穿过残余洞和残缺森林进入哈曼奴。

哈曼奴繁荣的经济是以猎杀大象和犀牛为支柱的，

而当地富商卡农则是以象牙谋取利益的始作蛹者，镇上的人民对卡农皆赞誉有加。在镇北心意旅店外的广场上，两人遇见寻找兄长的黑衣武士和揭露卡农伪善面目的村长儿子梅亚，凡提和寒依不禁对心意旅店和卡农产生一些疑问。进入心意旅店，在二楼中间房间见到包打听，得知卡农经常在楼下右边柜台边寻找什么东西。下楼在右边柜台的左端打开机关，进入旅店地下室，见卡农正伏在一青年身上吸饮人血，两人不禁义愤填膺，上前一剑结果了这个吸血鬼的性命，并从青年的尸首上捡得枯骨法器。返回旅店，在门口遇见蹒跚行来的梅亚，梅



亚托两人去黑煞沼泽寻找菇莎草，以超度死去大象的灵魂。两人为其悲天悯人的心胸所感动，答应为其寻回菇莎草。出旅店见到黑衣武士并出示枯骨法器，得知那死去的青年正是他的兄长，悲愤之余，黑衣武士自我介绍说名叫蓝奇，愿意加入凡提一行，共同推翻摩罗王朝。

于是三人整点行装，一路闯入黑煞沼泽，在沼泽的东北方向见到正在猎杀大象的村人，凡提无法忍受村人为利所趋的言辞，上前一刀结果了村人的性命。当他从血泊中拾起银色钥匙时，突然间感到一丝茫然——难道他有权决定村人的生死吗？如果他该死，那么整个村子的人岂不都是该死？这时寒依发现大象中间的半根枯树上似有什么物事，凡提从中取出了一张破碎的文字卷轴。

三人来到南边一间小木屋前，用银钥匙打开屋门进入屋中，从花盆中摘取了一株散发着淡淡香味的菇莎草。回哈曼奴见到梅亚，把菇莎草交给他，梅亚以魂应鼓作为回赠。

出哈曼奴东行来到浩劫石地，在石地的宝箱中找到朱冠和紫衣，在一台阶左侧的宝箱中得变形药水。通过四处传送点进入一处密室中，打败巨蝎怪得莲花若木。进入里间，给石台两边的稻草人分别穿戴紫衣和朱冠，石台隆然委地，化为齑粉，露出下面隐藏的传送点。通过这个传送点，三人来到石地的某一角落。

就在这时，空中传来一阵尖锐的呼啸声，一只银翼铁鸟喷着炽热火焰从天而降。在众人惊魂未定之际，铁鸟上端的盖子突然打开，从里面走出一个怪异生物。他自我介绍是来自外星的生命，意欲以人作实验标本，凡提上前阻止(这时有两种选择，如何选择并无大碍，甚至不进入这里也不会对结局有影响)，不料外星人发出一束光芒将三人击昏在地，然后驾驶铁鸟呼啸而去。

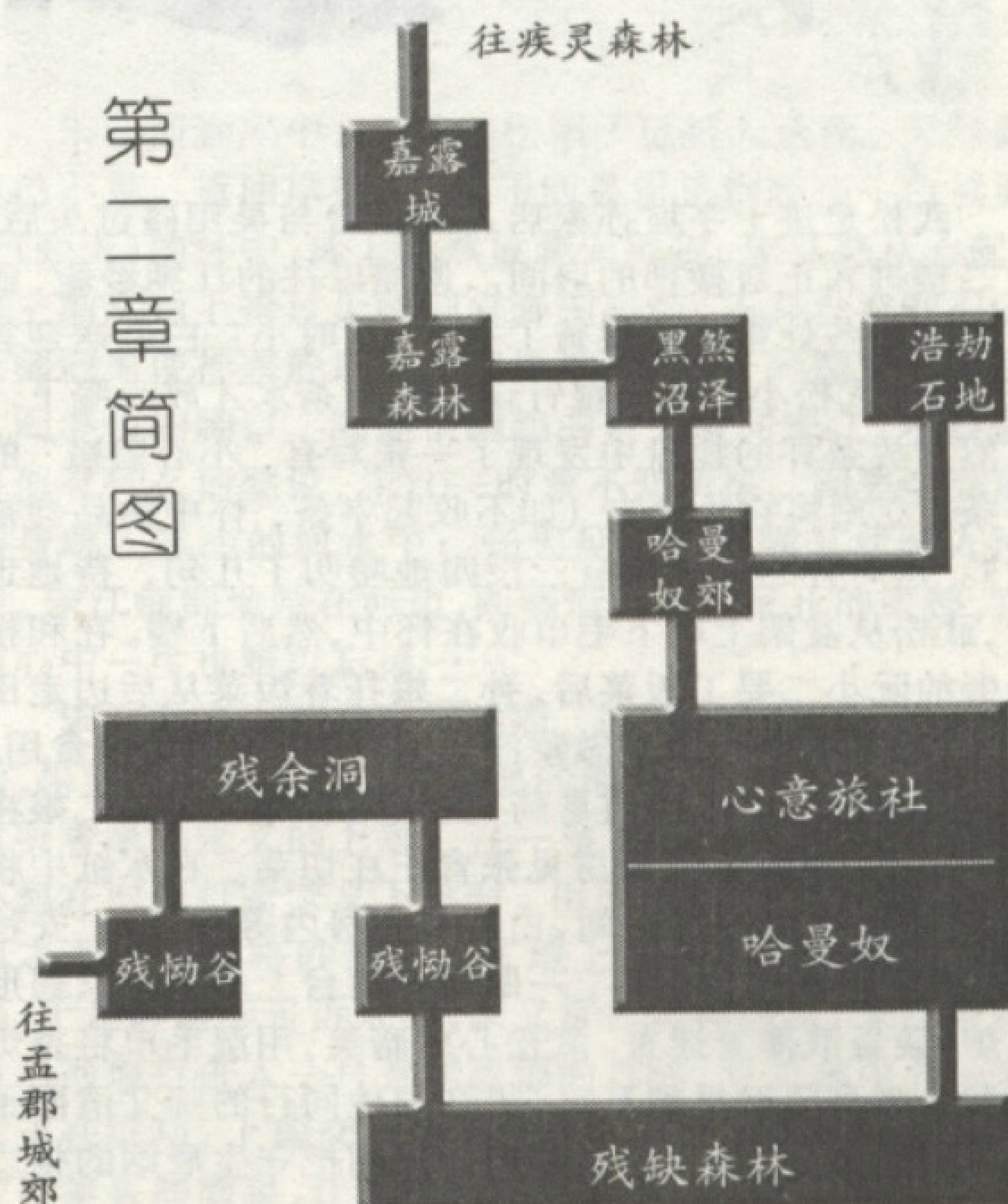
三人醒来，通过传送点返回哈曼奴，偌大的城镇已变得空荡荡的，遇见侥幸脱逃的梅亚。梅亚说有一道耀眼的光芒吸走了全部镇民，难道这就是天谴吗？凡提等人不禁茫然。

一行人心情沉重地穿出黑煞沼泽，来到随处洋溢着文化气息的嘉露城，在城中凡提遇见神色苦恼的女子阿莲。阿莲说因受到城中算命师的胁迫，过着生不如死的非人生活，寒依问她为什么不逃走，阿莲说算命师精通石化法术，如果逃走就会变成石头。凡提等人答应帮她去摧毁算命师的祭坛，助她脱离厄运。从城北的游民口中得知黑龟帮老大极恶大鼎——林大鼎正悬赏征募工作人员。在北边屋中见到瘪三雄，他交给凡提一只附有诅咒的阴影铜环，让他用铜环去杀林大鼎。到南边屋中去见林大鼎，得知工作人员的任务和报酬，将阴影铜环交给他（此处也可选择趁林大鼎睡觉后杀死他，但不会有任何好处)，得奖金二万元。

来到嘉露城歌剧院，花五千元进去，里面低俗的歌舞和交杯声混作一片，繁荣中的喧嚣叫人有些心烦意乱。众人从右侧登上舞台，在一幅巨大的壁画前使用魂应鼓，壁画上传来阴沉的声音，原来是壁画上的灵魂为了摆脱歌剧院的尘嚣，要凡提等人去找拯救亡灵符，事成之后以未见图箴作为答谢，凡提一行人欣然应允。

三人来到城南左方的一间屋内，遇见算命师正在痛打阿莲，众人上前解劝，反遭阿莲责怪。算命师巧舌如簧，说寒依身上有不祥之照，只有他才可以化解，这时应选择“不要”，否则寒依即遭厄运。

(待续)

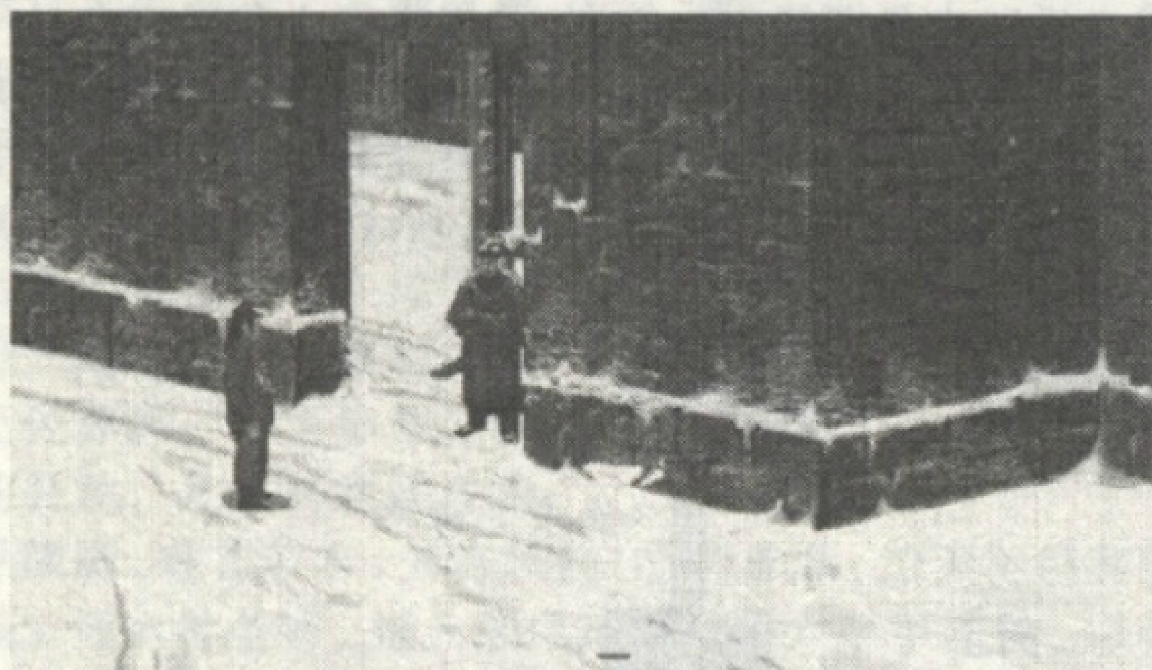


水浒英雄传——火之魂（下）

辽宁 侯毅

第四回 武捕头失算孙家店 十字坡智取生辰纲

武林禁区十字坡，例来为江湖人士所忌惮，孙家店的威名已传遍江湖，因为它代表了恐怖和死亡。即便这样，还有不少胆大的武林中人来到这里，因为传说埋没于江湖中的几件天师宝物就曾在这里出现过。山东总捕头武松就是这样胆大的人，不过他来到这里是另有目的的。



武松走进十字坡孙家店，在柜台与吴用碰过头后，上二楼进入正对楼梯的房间。遵循以往的江湖经验，武松把房间各处粗略地检查了一遍，这时小二白胜送迎客茶进来，武松小心地用银针试了一下茶水才放心喝下。忽然在放茶杯的托盘中发现了一张写有“小心盗贼”的字条，立刻将它收起来（如不收起字条，怀中物品会被偷）。这时孙二娘进屋有三没四地唠叨了几句，待她走后，武松从盆架上取下毛巾收在怀中，然后下楼。在和柜台旁的阮小二要了饭菜后，孙二娘托着饭菜从后边走出来，武松知道孙二娘是做蒙汗药的高手，不敢贸然食用，便偷偷往饭中投了劣质毒药，说饭菜有毒。待孙二娘将饭菜撤下去后，来到厨房见张青正在切菜。在水缸中将毛巾浸湿，上楼返回房间，白胜早在房内等候，奉上安稳茶，武松将茶一饮而尽，一眼瞥见窗台上多了一只鹤形香炉，袅袅散播着迷香。武松心中暗笑，用湿毛巾将香炉裹起。来到隔壁见到石宝，得知与他同行的师父清阳子已去追赶放香人。下楼在铺门口见到把守生辰纲的杨志和林冲，和杨志交谈后，武松把捕头腰牌和公文给林冲看，林冲说喝茶的时候在茶杯中发现了一把钥匙，并把钥匙交给武松。武松来到厨房，用钥匙打开厨柜门进入密道，在地下室屏风后武松听到孙二娘和张青夫妇、晁盖、吴用及阮氏兄弟正在商量如何劫取生辰纲。武松没有惊动他们（如冲进去，就会死得很难看！），按原路返回房间。

一夜无话，第二天武松下楼见孙家店为孙二娘的生日大宴宾客，宴座上有金二、金翠莲父女和上清宫那两名道士，还有一瘦小枯干的男子（时迁）在卖弄骰子的把戏。同杨志交谈过后，得知店里送过来几样酒饭菜肴，武松不放心，进入屋内把解药按囊中的顺序依次投放到酒菜中，不料少了一包。于是返回大厅去找时迁，用腰牌作押赌赢一局（将三个骰子点数总和，点中相应数字），得到一包解药。回房将解药投入最后一道菜中，出房听到金氏父女临死之言，原来当年渭州城郑宅数十口的人命案，即是金氏父女所为。武松将一切安排妥当，以为万无一失，便来到店外茅房处闲逛，回到店中时宴席已散。去问林冲，林冲说孙家店的人可能进密道去了。从厨房进入密道，刚进地下室忽觉脑后寒风飒然，忙闪头躲避，定睛看去原是阮氏兄弟偷袭。阮氏兄弟见一击不中拔腿就跑，武松追至大厅，不见了林冲、杨志。进入屋内生辰纲亦全都不见，守卫的军卒横七竖八倒了一地，心中知道中计。奔出孙家店，在门口见林冲、杨志正和清阳子、石宝对战，林杨二人稍有不支，叫武松帮忙，这时公孙胜和宋江赶到，喝退清阳子师徒。

武松来到野外，见公孙胜、宋江正在和时迁说话，得知公孙胜是为了上清宫丢失的宝物而来，而时迁知道藏匿天师符的密道开关，武松上前用刑法逼迫时迁说出了密道开关的所在。回到孙家店地下室，在洗尸池中打开开关进入密道。

出了密道，见到晁盖、吴用一干人正欲围攻杨志林冲，公孙胜、宋江赶来劝架。宋江说生辰纲全是梁中书搜刮来的民脂民膏，林冲、杨志无言以对。于是大家订下协定，晁盖、吴用等人到水浒梁山落草为寇，林冲、杨志则回大名府复命，而武松从此将公门中名利看淡，想念着有一天回家乡去品尝感受哥哥武大那久违的烧饼滋

味。

第五回 阳谷县寻访察凶情 狮子楼怒杀西门庆

武松因丢失了生辰纲而被革职，返回阔别已久的家，然而等着他的却是哥哥武大死去的噩耗。

武松回到家中，从锅台上拾到一只烧饼和一串铜钱。在灵堂旁见到一块石碑，得知石碑为阳谷县名绅胡正卿所赠。来到屋外庭院，把烧饼给狂吠不已的狗吃，那狗吃了烧饼翻身倒毙，武松知道烧饼并没有毒，可能地上的土壤有问题。在水井旁找到铁铲，从狗尸下的土层中掘出一个装有砒霜的布包。来到胡正卿家，见宋江也在座。与其交谈，宋江交给武松一封推荐信，让他到阳谷县衙门当差。再与胡正卿交谈，得知石碑实为武松旧师何九叔所赠。武松拿出砒霜布包，求胡正卿修成一纸状书。出胡府来到县衙大堂，把推荐信交给张县令。张县令此时正为蒙面人袭击乡绅而头疼，遂任武松为三班督头弹压地方。武松来到后堂见到于威，知其乃是何九叔的外甥，请其传话求见何九叔。离开县衙来到何九叔家，在客厅谢过九叔赠碑之恩，又从门外树下挖出一根武大遗骨。

武松来到集市向卖风筝的林老板打听武大的死因，林老板让他去找武大的好友郓哥。在狮子楼外见到卖水果的郓哥，郓哥说出武大是为潘金莲和王婆所害，并交给武松一只风筝，说武大死前曾买了把伞去放这只风筝。找到卖伞的刘老板，刘老板承认武大死前曾买了一把伞。又去西门堂，在和掌柜谈话时偷得一把油伞，把伞拿给刘老板看，刘老板承认这正是武大所买的伞，并在状纸上签了字。武松又把风筝拿给卖风筝的林老板，林老板承认这是武大所买，并在状纸上签了字。回到衙门后堂把武大遗骨给验尸官看，得到武大是中毒而死的证明。

武松来到县衙大堂，把状纸呈给张县令。威武喝声中张县令开堂审理此案，潘金莲对谋害武大的罪行供认不讳，但死不承认西门庆与此事有关。县令判潘金莲死罪，秋后问斩，西门庆则因证据不足而逍遥法外。

武松回到家中，在潘金莲的枕边找到一块绣有“西门”字样的手帕，于是抽身返回县衙门外。见西门庆正遭一黑衣蒙面人攻击，为亲手得报兄仇，武松出手将蒙面人击退救下西门庆。来到大堂把手帕交给县令，张县令说他来晚了，西门庆已串通风筝店的林老板和伞店的刘老板推翻了供词，将潘金莲保释出狱。武松闻言怒火冲天，一路急赶来到狮子楼见到正在饮酒的西门庆，就在当年松阳子和九天玄女的对决之所，武松和西门庆展开了一场生死拚杀，最终武松功高一筹，一脚将西门庆踢下狮子楼。这时潘金莲和王婆赶来，劝武松不要伤西门庆，武松愤恨难平，连挥三刀将西门庆、潘金莲劈倒在地。在围观人群惊呼中，武松拖着戒刀一路蹒跚去县衙自首。

人群散去，倒在血泊中的潘金莲缓缓抬起头来，无限怜爱地望着西门庆的尸体，双眼浮出一抹恨怨交集的泪光，她手中紧握着一件黝黑的物件，艰难地爬向西门庆，突然她手一颤，那手中物件铿然落在地上，潘金莲当即气绝，紧闭的双唇再也说不出任何秘密。

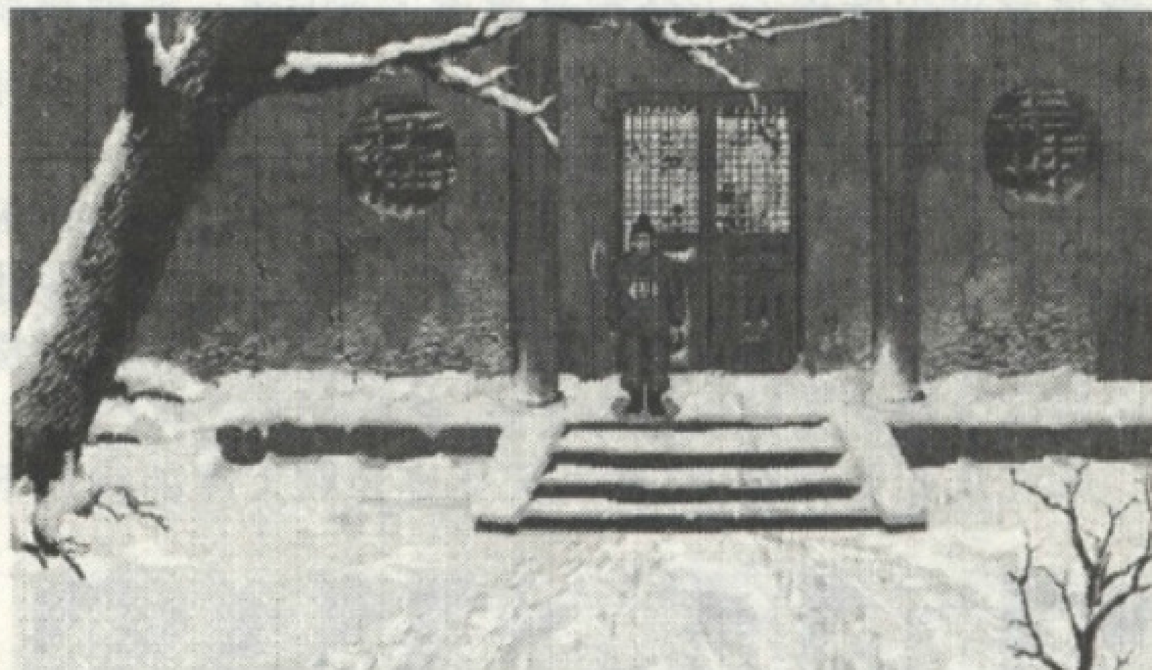
这时宋江出现在潘金莲和西门庆的尸体旁，拾起地上那黝黑的物件，不由讶异万分，原来那正是上清宫失踪已久的天师令！

宋江来到胡正卿家，胡正卿愿意为武松出面说情。先后两次去请何九叔，何九叔也愿意为武松出面。来到县衙大堂，由于阳谷县的乡绅力保，武松被免去死罪发配沧州。

第六章 宋公明因缘修神技 阎婆惜雾花两难清

宋江从县衙出来走到狮子楼前，见云阳子从空而降执剑杀来，欲抢夺怀中天师令，这时一蒙面人出现，以凌厉凶猛的剑势将云阳子杀死，然后纵身而去。

宋江过河上岸(狮子楼旁)走在回家的山林石径上，身形却被一青衣人阻住，这时那个在狮子楼前出现的黑衣人再次出现，以凶狠的剑招欲刺青衣人，却被青衣人一掌击成重伤，蒙面人喘息稍定，骤然逼近宋江，抢走了宋江怀中的天师令，那青衣人见状如影随形朝蒙面人追去。



宋江回到家中，见父亲松阳子已被人杀死，天师剑也已不见。返回岸边，见娘子阎婆惜正倒卧在一白衫男子(张天)的怀中，地上赫然放着天师剑。宋江怒从心起，跑上前从地上抢过天师剑直奔阎婆惜。不料没有开刃的天师剑鬼使神差般地突然间增加了力道，剑锋直直地刺入阎婆惜的胸口。阎婆惜幽怨的目光望向宋江，嘴唇颤抖似有什么话要说，宋江一时竟不知所措。阎婆惜蓦地转身跳入冰冷的河水中，张天见状也紧随其后跃入河中。宋江痴痴地站在河边，阎婆惜那欲言又止的眼神，在他心中一生也难以忘掉……

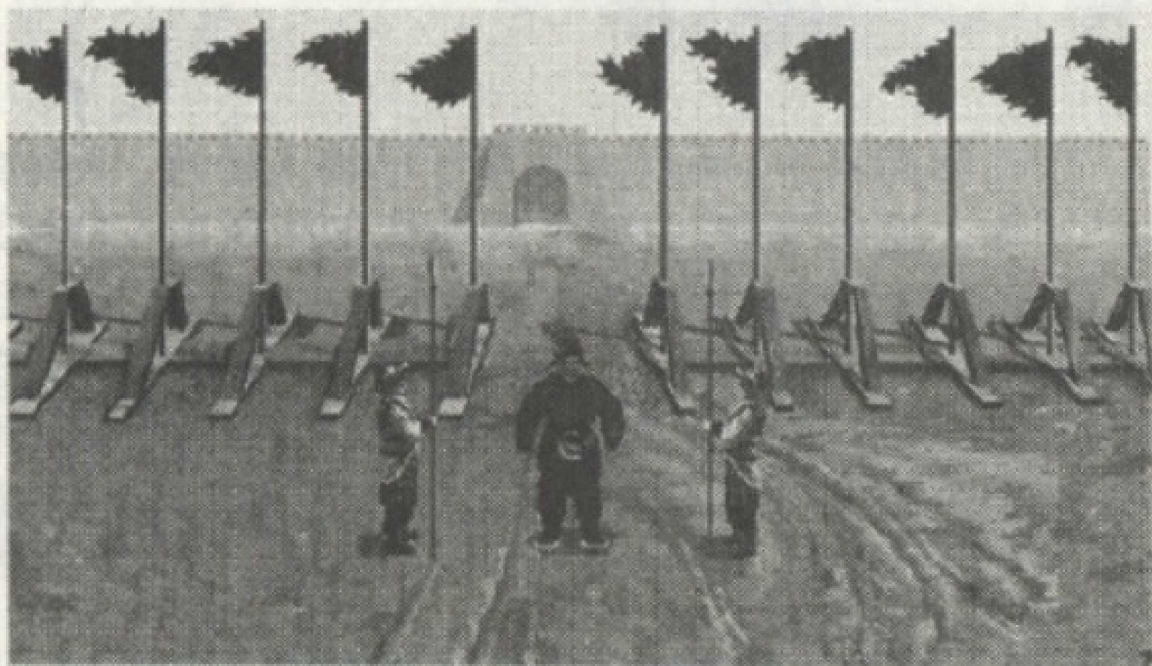
宋江乘舟一路来到江州府，这里风景秀丽，山川如画，果然是鱼米丰茂人杰地灵的地方。一路闲逛，向路人打听着家仆宋义的下落。在一座石桥头遇见了砂锅李，不料在向他打听宋义下落时，由于出声太大，砂锅李一惊之下手一抖将砂锅掉在了地上。宋江忙掏钱赔了砂锅，于是砂锅李告诉宋江，宋义常去竹林练功。宋江依指点沿河前行进入一片青翠葱郁的竹林，见竹林中有一老者正在练功，上前交谈果然是老仆宋义。惊喜中宋义说去市集买些酒菜，让宋江自己先回家。在返回的路上，宋

江在一棵翠竹上发现挂着一件类似婴孩的物事，正要伸手去摘，一个人影闪电般将宋江击倒，宋江眼前一黑当即人事不省。

待宋江醒来时，发现自己躺在一个陌生的地方，屋子里弥漫着非兰非麝的香气，好象是闺房。迈步走出庭院，在一片幔帐中遇见顾大嫂，得知这里是九天玄女府，自己被一黑衣小伙击伤后，被上清宫的道人老憨送到府上来，叫宋江安心养伤。宋江穿出几重院落来到一处水榭，忽听有人说话，循声看去不由惊讶不已，来人却是孙二娘和张天。返回大厅见到顾大嫂正和孙二娘、张天说话，见宋江过来，孙二娘言语中似有问罪之意，才知顾大嫂、孙二娘、扈三娘和阎婆惜皆是九天玄女的弟子，阎婆惜排行老四。那一日拦住自己的是麒麟教主卢俊义，阎婆惜为了保护自己才抢了天师令引开卢俊义，阎婆惜也因此受了重伤。当张天为她疗伤之际，恰被自己撞见，羞恼之下误杀了阎婆惜！

宋江得知真情，不由扼腕叹惜，懊悔不已。缓步回到卧房，见案上放着一本没有文字的书。走到书案前想起和阎婆惜往日缱绻温情，泪眼模糊，心头一堵，一口鲜血和着泪水喷洒在书上，那书上登时现出了文字！这时一位自称九天玄女的老婆婆来到屋中，说《无字天书》又称《血泪籍》，宋江解开了其中的奥妙，是为有缘之人。九天婆婆说起当年浒峪大火的事乃降魔五使所为，他们怕浒峪中人出来后对他们有所报复，便制造了一场大火灾并偷走了天师的五件宝物。如今书生西门，牧人郑老爷子，渔人金二都已丧命，只剩下老大史文恭和老二栾廷玉了。由于九天婆婆当年和松阳子有一段友情，所以她让宋江从此开始修习《无字天书》上的武功，以完成其父松阳子收还上清宫天师宝物的遗愿，平息这场武林浩劫。

宋江从此留在府中，在九天婆婆和顾大嫂的指点下



学习《无字天书》上的精奥武学。由于他体内具备松阳子遗留的纯正根基，所以修练起来毫无阻滞，进步神速。光阴荏苒，转眼间已过了两年。这一天适逢中秋，顾大嫂叫宋江去买粽子，宋江闻言大喜，只身来到浔阳江边，瞧着望江楼不由为江南的人情风物所赞叹。在岸边向粽子王买过小枣粽子，忽听到一女子的声音，那声音在宋江耳中甚是熟悉，难道是阎婆惜？宋江明知不可能，脚步还是不由自主地跟随过去，那领小孩的女子形态步伐无不象阎婆惜，宋江越发疑惑。跟到一个开满五彩菊花的庭院中，那女子和小孩却已不见，伺花小童问宋江是否买花。宋江一肚狐疑地返回九天玄女府，把粽子交给顾大嫂后只身回到卧房，回想那个暗香轻度的菊花庭院，心中若有所失。正遐想间，一个自称老张的人作揖说花已送到，在宋江的询问下，老张说他的妻子是九天玄女的徒弟，定期往府上送花。

老张走后，宋江失意下在江州城中散步，不经意间来到了浔阳楼。在一楼柜台买了一坛酒，只身来到顶层，他望着滔滔不绝的浔江水，念及自己的前缘旧情、身世处境，不由心潮澎湃，豪气填胸，以指代笔在楼板上题成两首诗词。下了顶楼，见到降魔五使中的剑士栾廷玉和樵夫史文恭正严阵以待，两人见到宋江，不由分说擎剑便刺，欲夺《无字天书》，宋江一招将两人击伤，抢得天师印。

出了浔阳楼来到宋义住处，宋义说有一带小孩的女子送来一件东西，说龙虎山上清宫将有一场武林盛会，顾大娘已闻讯赶去了，并转告宋江以后不要再去找她了。宋江从宋义手中接过刻有太极图案的石片，叫宋义收拾一下，自己在码头等他。

宋江在宋义的房间略作浏览，见正面墙上挂着一幅



道家山水画。将画取下露出一个硕大的八卦图，将太极图案嵌入正中，返回外面大厅，见到一颗发着蓝色莹光的巨大石球，宋江运用功力托起石球，蓝色光芒中天师令、天师剑和天师符飞入宋江手中。

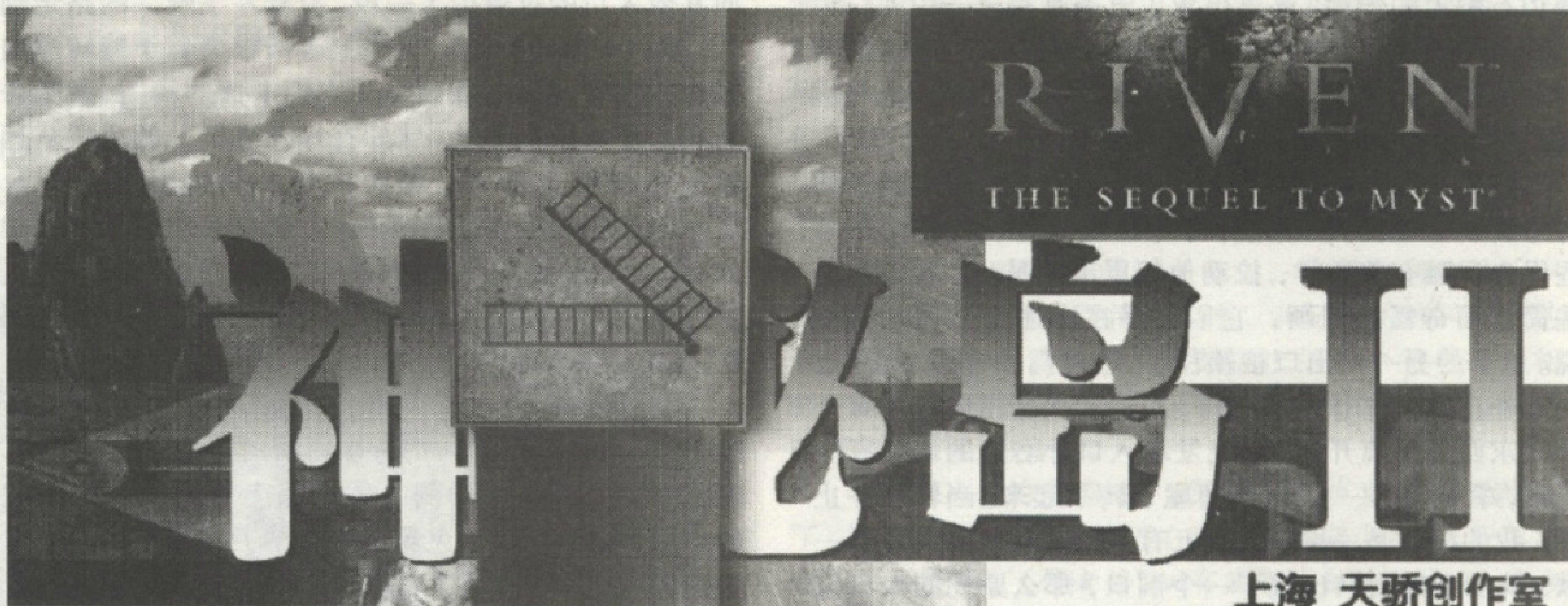
码头边，一艘大船正在停泊，宋江大踏步朝着大船走去……

宋江能否上龙虎山交还上清宫的五件宝物？能否平息这一场武林浩劫？能否率领群雄兵戈天下？能否和阎婆惜重修旧好？这一切的能否都将在《水浒英雄传 2》中得到解答。

又是一个令人难过的期待！

正是：心在山东身在吴，飘蓬江海漫嗟吁。
他日若遂凌云志，敢笑黄巢不丈夫。

出品公司	腾图联合电子发展公司			
载体	光碟	系统	DOS	
语种	中文	类型	冒险	
画面	★★★			总评：71
音响	★★★			
操作	★★★★			
剧情	★★★★			
娱乐	★★★			晶合实验室



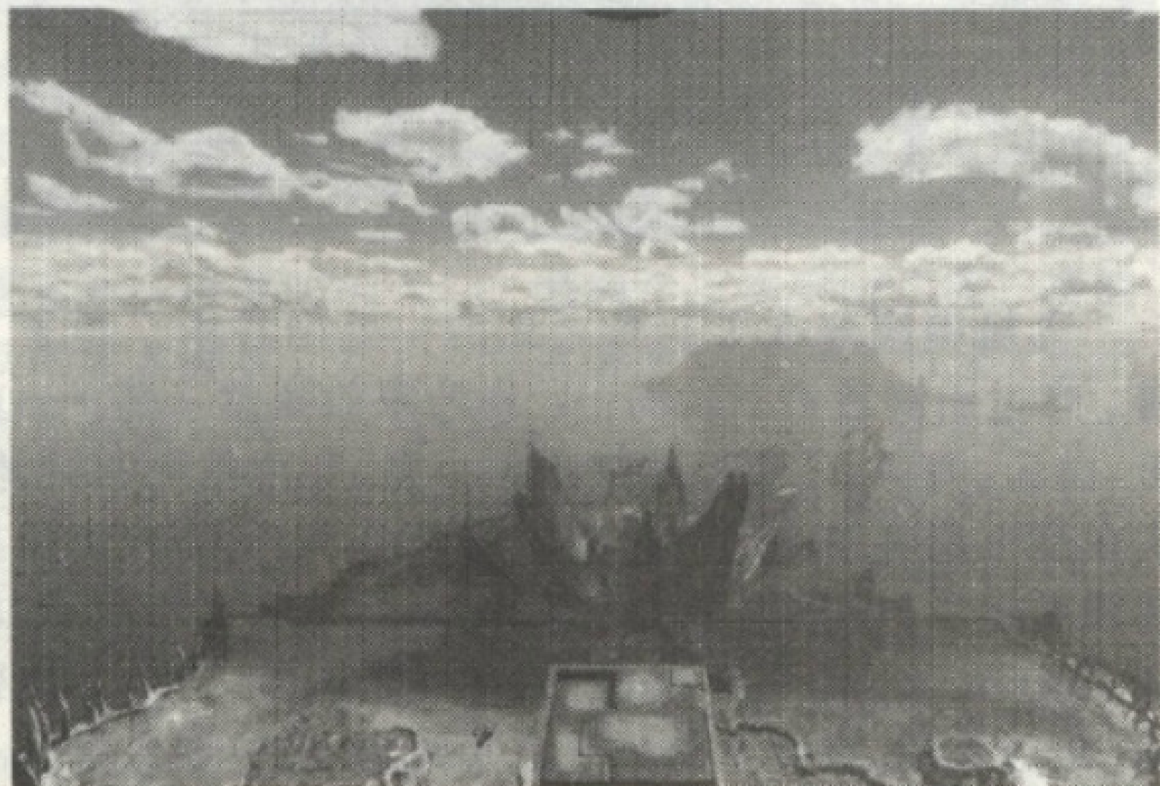
上海 天骄创作室

充满神秘色彩的，令人期盼已久的超级AVG大作《神秘岛Ⅱ》(RIVEN)，终于在1997年秋季粉墨登场了。由于至今仍保持着电脑游戏销售世界纪录的前作——《神秘岛》(MYST)的空前成功，Riven从一开始便倍受业界及众多MYST忠实玩家的关注。然而Red Orb(游戏制作公司)的保密工作竟做得出奇的好，在今年的E3展会上我们所能看到的也仅仅是一张图片加一句"Coming soon"，天知道它是怎么获得那个最佳冒险游戏奖的。以后虽经多方打探，天骄创作室也曾经陆续为大家披露过一些有关的资料，但在未正式发行前，RIVEN如同其名字一样，始终给人以山遮雾罩的神秘感觉。幸而这次我们并没有等待太久，Atrus的召唤再次来临了，面对你的又将是怎样的神秘世界和奇幻故事呢？

冒险之前

且慢！对不起，再次耽搁了你的行程，但以下这些说明相信会对你的冒险有所帮助。

首先，请放松你的心情。尽管等待你的世界会是如此地令人难以理解，但请相信，血腥与暴力并不是RIVEN的主题，所以不必紧张，大脑将是解决问题的最好途径。



其次，RIVEN是用鼠标来进行游戏的，因此在攻略中所涉及的关于人物动作的描述，表现在屏幕上其实就是将鼠标移至适当的地点或物品上点击。所以在游戏时，除了参考攻略外，细心观察也是很重要的，我们对由于自己粗心大意而玩不下去的情况可是概不负责的哟。

最后，由于游戏采用了非直线式的进行方式，所以自由度相当高，你完全可以去你自己想去的地方"参观"，而不按我们所说的流程，但谜题的解决方法还是相同的。好了，该上路了，祝各位顺风！

楔 子

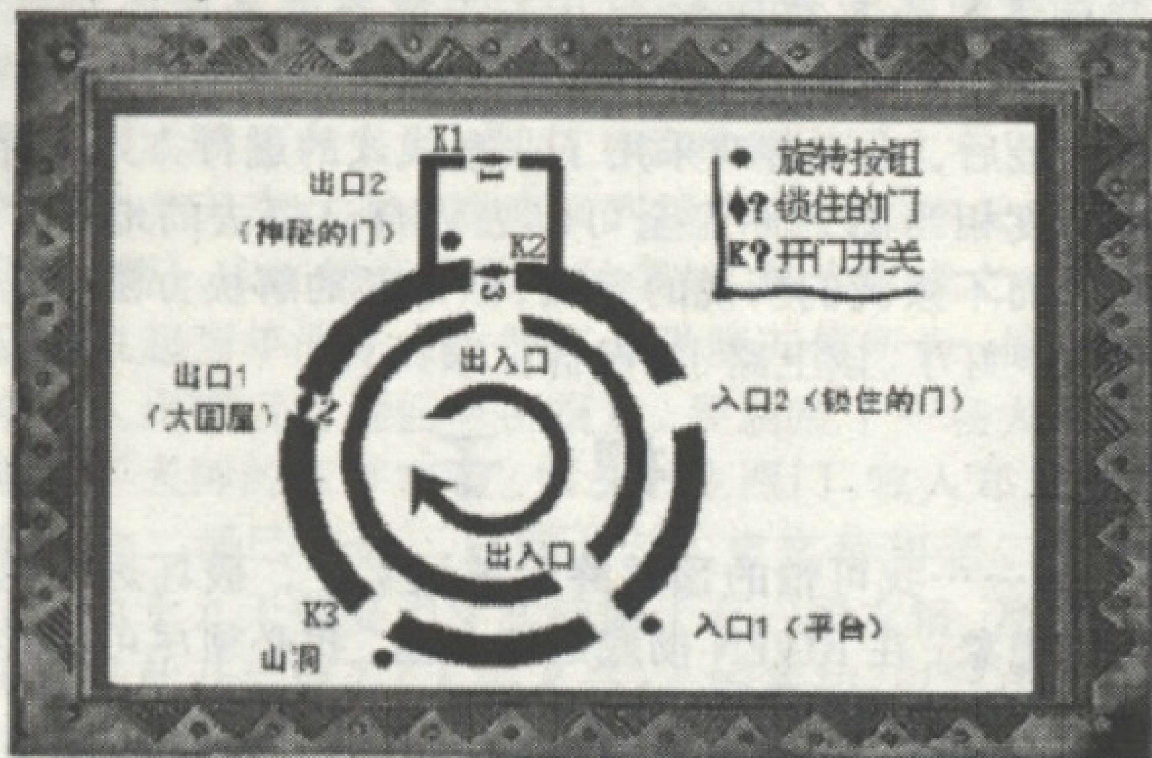
"……我可怕的预感终于被证实了，破坏远超出了我的想象，在RIVEN彻底崩溃之前，我必须尽可能地将每一个人解救出来。噢！我的Cathrien，请宽恕我吧。但是现在的问题在于Gern——我"尊敬"的父亲。如果他仍然没有改变，恐怕我，Atrus，将很难去击败他……天知道他那邪恶的习惯将会带来怎样的灾难！趁着还有时间一定要采取行动。找到一个人，然后，送他去RIVEN。"——Atrus

大圆屋岛

当我再次能看见东西时，面前是一道冰凉的铁栅栏，看来我竟被Atrus传送到了一间牢房里，认识他真是个错误。咦？好象有人来了，难道RIVEN上的人都是这副怪打扮吗？他的粗鲁让我很不高兴，这个家伙竟然不征得我的同意就将送我来的那本传送之书抢了去。快还给我！不然……噢！但愿这不是我的过错，但那用飞镖杀死他的人又是谁呢？他为什么要救我呢？事情从一开始就让人觉得困惑，先不管他，首先让我离开这该死的地方再说。走出牢房，展现在眼前的这几座小岛就是RIVEN吗？风景还不错，只是未免有点静得可怕。我面前是一道山崖，转左，那台装置似乎是个望远镜，不过现在还用不上。再往前是一望无底的悬崖深渊。向上看去，头顶上有座桥横架两山崖之间，桥左边的山崖上隐隐可见一座金色大圆屋露出一角。原路退回转右，在海滩边我看到了那个倒霉家伙的尸体，愿主保佑他的灵魂！走上山

崖边石阶上的平台，这里出现了三条岔路——中间一道石阶沿平台而下绕向山崖的另一边；平台右边有座桥通向一个洞口；而左边则是一间屋子的入口，我决定先进屋子看看。

这是一间金碧辉煌的屋子，地上图案内一个奇怪的符号吸引了我的视线(请务必记住它)。屋内柱子上的那些甲虫浮雕有些异样，拉动他们尾部的吊环，我看到一些简单而奇怪的图画，它们似乎在讲述一个古老的传说。屋子的另一个出口被锁住了，透过门的缝隙，我注意到门外正是那座悬崖上的桥，而桥后大圆屋内似乎有个什么东西……离开屋子，我发现入口外右边的墙上有个按钮，好奇地按一下，忽然间屋子转了起来。当转动停止后，我的面前是一堵墙，墙上有一个猫眼，凑近往里一瞅，我看到屋内又出现了一个洞口，那么原先的入口又通向何处呢？看来有点意思。(作者语：你将面对游戏中的第一个谜题，最终的目的是要进入大圆屋，解决方法参见图 1。)



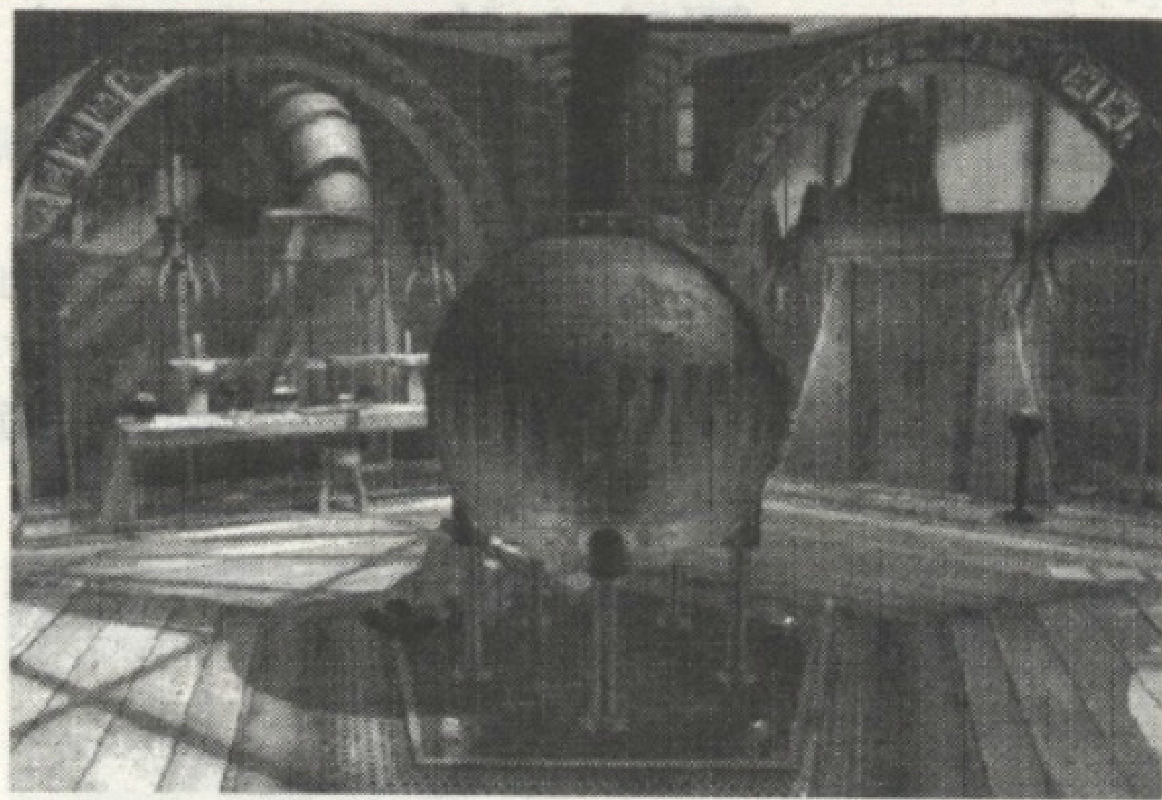
▲ 图1

这间可以旋转的屋子共有两个入口——平台处是一个，平台另一边的石阶通向另一个入口，这个入口处有一道锁着的木门，不过可以从门下的空隙爬进去。屋子的两个出口都有门锁着，出口 1 门的开关在出口 2 内，而出口 2 门的开关在山洞内。每当按一次旋转按钮，屋子内的两个出入口都会按顺时针方向转到下一个洞口，而屋子出入口的初始位置则是在入口 1 和出口 1，弄明白了这些玄机，解决问题就不难了。我的作法是先按入口 1 处的旋转按钮 4 次，然后通过入口 2 进到山洞，山洞内有一根水管，扳下水管上的阀门（以后自有用处)，打开出口 2 的门(拉下图中位置的开门开关)，按山洞内的旋转按钮 2 次，接着进到出口 2，打开出口 1 的门后退回山洞，这里可以看到一扇紧闭的门，门上的符号似乎有点眼熟，不过现在还进不去。接下来按山洞内的旋转按钮 3 次，这样可以回到入口 1 处，最后按这里的旋转按钮 1 次，大功告成。(这并不是唯一的方法，你还有没有别的法子呢？)

穿过桥来到大圆屋，里面竟还有一间奇怪的圆屋子高高地悬挂在大圆屋的中央，屋子下面则是蓝蓝的海水。这是一间有着好几个出入口的大屋子，而我这边通向其他入口的过道少了一段。沿着左手唯一的路走到屋外，然后一直走到底。一路上有两根类似于旋转屋内山洞中的水管，同样，我扳下了它们上面的阀门，直觉告诉让我这样做没有坏处。屋外有好几座长长的吊桥从远处通向山崖的上部——那应该是大圆屋另外一个入口了。以往的探险经验告诉我，大圆屋一定是个关键的地方，然而现在，我无法做得更多。原路返回平台处(入口 1)，我向着桥对面的洞口走去(请再按此处的旋转按钮 3 次，这对以后的探险会有好处)。

洞口内是一条狭长的隧道，推开隧道中部左边墙上的一扇门，我来到有一把奇怪石椅的房间。走上石椅，一转身看到石椅左右边斜上方的墙上各有一个聚光镜似的东西，拉下左边金色聚光镜旁的开关，透过聚光镜我看到另外一个房间内有扇门缓缓升起，而通过右边蓝色的聚光镜可以看到另一处所在。走出房间，沿着隧道走到底，打开一扇门，我发现这便是刚才在金色聚光镜中所见到的房间，而房间内那个金光闪闪的符号已是第三次出现了，它到底代表了什么呢？这个孤独的地方开始让我感到有那么一点好奇了。

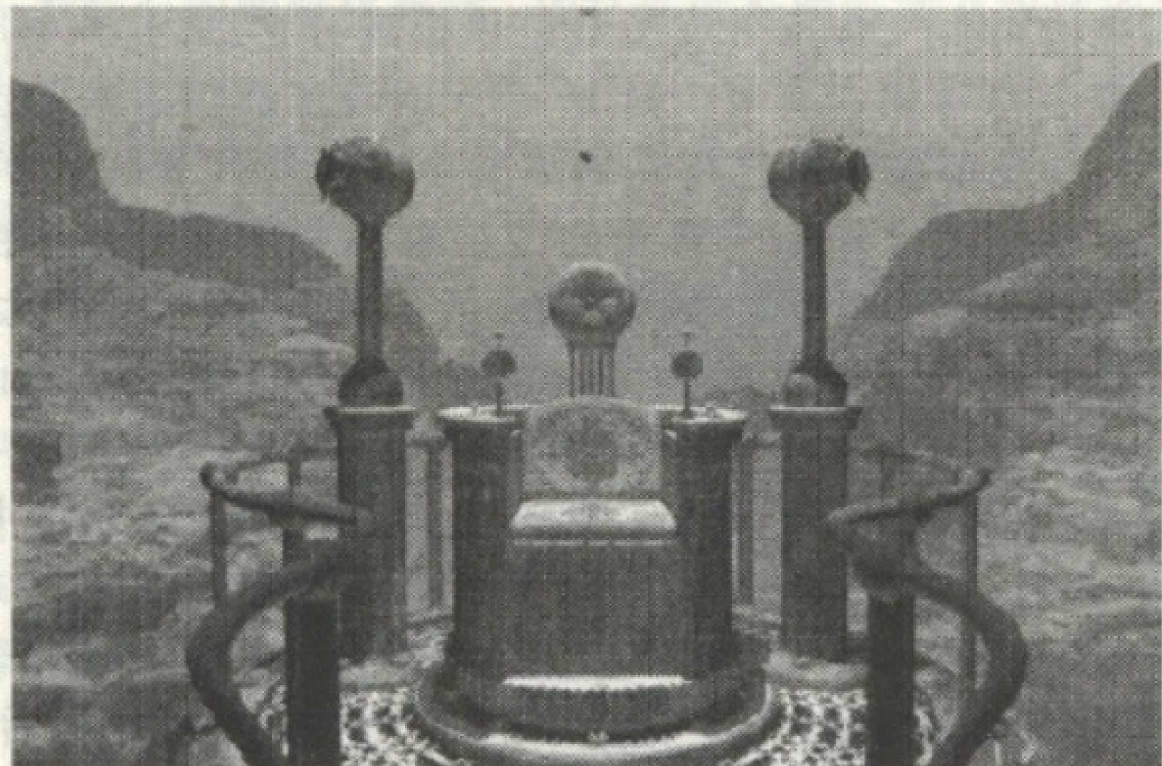
走出被升起的大门来到室外，面前的石台便是刚才我在蓝色聚光镜中所看到的地方，石台外，一条长长的铁轨蜿蜒通向远处一个林木参天的小岛。按下台前的蓝色按钮，稍倾一艘飞艇停在了我的面前。登上飞艇，先按下控制台左边的圆钮，再推上中间的控制杆，哇！好一段惊险的旅程！(作者语：由此之后，可自由选择去不同的地点，这里所写下的是我们认为最佳的冒险行程，故此有些暂时不去的地方就不再多做交代了，玩家也可选择自己的行程。)



飞艇缓缓停在了丛林之岛的一处山谷中，走下飞艇，穿过山洞后沿石阶向上，我的眼前豁然一亮——蓝天、白云、海洋，还有星罗棋布的小岛、宁谧苍郁的树林，实在是很难将如此宁静和美的风景与 Atrus 那焦急的神情联系起来。但我确切地知道 Atrus 所说的决不会错，那么 RIVEN——这个神秘的地方到底蕴藏了什么秘密呢？走过小桥，在两岔路口转右走到底(途中你会看到一扇门，穿过它)，一辆矿车静静地等着我。走上矿车，拉下左面墙上的开关，车子缓缓动了起来……

Gern 的实验室

滑出山洞内的轨道，矿车猛地一下停在了井架上，剧烈的震动使我回过了神，刚才车中所看到的一切实在是太令人惊异和难以相信了。



下了井架，眼前是一个四面环山的大湖，一幢锅炉房孤零零地坐落在湖的一边，山谷中回荡着巨大的嘶嘶声。面前似乎没路了，锅炉房的那扇铁门应该是唯一的通道，但它好象并不欢迎我的到来，紧紧地闭着。不过稍加思索和尝试后，我便找到了解决的方法：首先沿着桥来到湖中心，这里的一道阀门连着三根不同方向的水管，将阀门上的控制杆转到中间通向锅炉房那根水管的方向(拉动一次)。然后走上锅炉房前的梯子，沿着过道走到锅炉房的另一侧，先转动左边的大圆轮阀门，再转动一次左手连着两根水管的阀门控制杆(直的水管上会有白点突起)，最后推上右手的两个控制杆。唔，干得不错，我似乎改变了大门的态度，回到门前，顺利地进入了锅炉房。

爬下屋内中间的梯子，头上的光亮渐渐隐去，不一会儿我便陷入了黑暗。勉强控制住内心的恐惧，继续前行，出了隧道后我发现自己已经到了山崖的背面。沿着山边的小径走下去，翻进一个突出山崖的平台(平台上有个盖子，打开它会为你以后的冒险节省点时间)。推开山壁上的大门进到山腹中，面前吊桥通向的地方隐隐透着光亮。随手关上背后的大门，我忽然发现门两侧各有一条狭窄的通道。左边的通道尽头是一个巨大的旋转着的圆球，山谷中巨大的响声便是这里发出的；右边的通道外有一座吊桥通向室外，沿桥走下去，中途在右边的山壁上有一扇紧闭的大门，继续走下去穿过山腹，桥的终点则是大圆屋，兜了一个大圈子我又转了回来(还记得刚开始在大圆屋外看到的那几座桥吗?)，看来这几座小岛之间有着不可分割的联系，它们通过某种方式被紧紧地连在了一起。不过我并没有急着回大圆屋岛，因为在刚才的那座小岛上我还没有什么新发现呢。

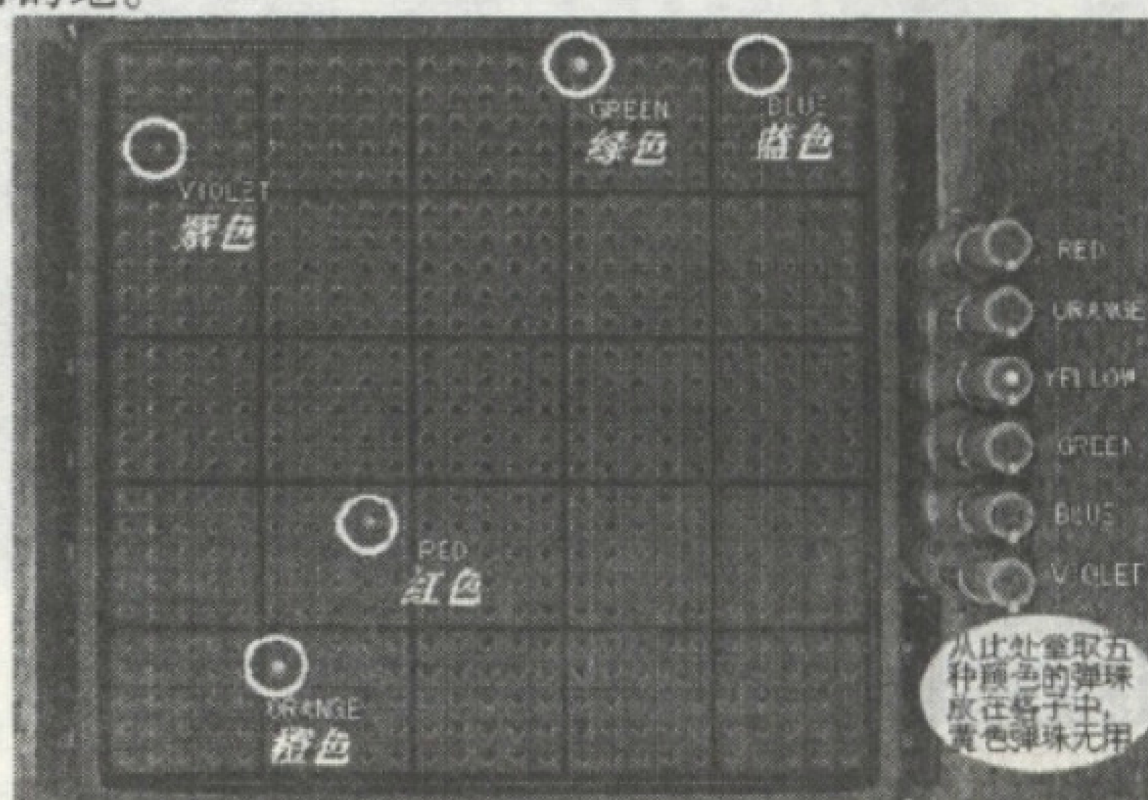
原路返回，在那间山壁中的屋子稍靠前一点，我注意到桥左边有一个灰色的拉杆，拉下它后回到平台，向山腹朝内行去。尽头处是一个银球，银球一边是一个同样颜色的拉杆(不必动它)，路行至此嘎然而绝，不过天无绝人之路，我发现头顶上有一个足可容人的通风口。爬进通风口，推下另一端的风扇纵身跃下。我现在应该是在一间实验室内，实验桌上一本破旧的书一下子就抓住了我的眼光——在书的封面上我又一次看到了那个一再出现的符号。翻开书，我马上就知道自己终于找到了一些关键的东西。这是一本 Gern 的实验笔记，上面的一切都是有关 RIVEN 的……良久，当翻过书的最后一页，我的思绪开始变得清晰起来。我记下了这一页上的五个符号，它们看起来与书封面上的那个符号有点相似。另外，实验室内还有好些有意思的东西，我在心里暗暗猜测着它们的含义。

离开 Gern 的实验室，现在我应该重返大圆屋岛了。沿着吊桥走到底，拉下右手的开关降下吊桥，我再次走入了大圆屋。(作者语：从有蓝色按钮的门出去，请在出门前另存一次盘，这关系着以后一段很有趣的旅程。)

传送之书

进入室内，一直走到断了一段的过道为止，转动一旁的圆轮使断掉的过道连接起来。继续走下去，转进第一个出入口，看见隔桥相望的旋转之屋。我并没有急着过桥，因为我发现大圆屋门口右手有个控制杆。拉下它，门外的木桥缓缓向上升起，接通了去往大圆屋上层的路，这才是我重返大圆屋后要去的地方。

退出来向回走，进入下一个出入口，门外又是一座断桥，转身按下门外墙上的按钮，然后走过桥去。还记得旋转之屋里那扇打不开的后门吗？这座桥正是通向这里，好了，开一次后门吧。径直穿过旋转之屋，回到了刚开始的地方(入口 1)，按下这里的旋转按钮 2 次，再通过旋转之屋走上刚才被升起的木桥，我终于来到了此行的目的地。

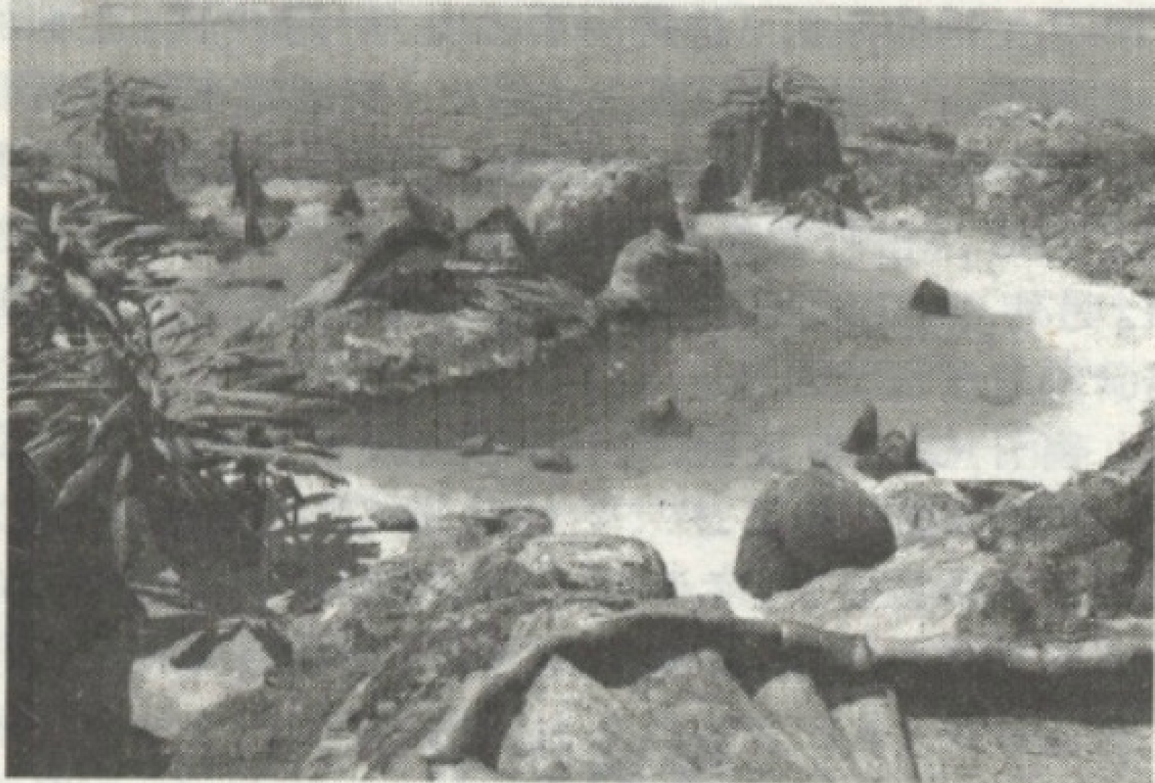


▲ 图2

这是一条狭窄的走廊，走廊中间有个奇形怪状的装置，如果 Gern 的实验笔记中写的没错，它连着的应该就是大圆屋中间的那个圆球。走近一瞧，正如我所期待的，那块大格子铁板果然在，那么就让我开始动手干吧！

这是一个相当棘手的难题，不过我还是从 Gern 的实验笔记和地图岛——一个能为我解答许多有关 RIV-

EN关键难题的神秘小岛中找到了答案(见图2),按图索骥将五色弹珠放入各自的格子后,将背后走廊一边的开关拉下,这时铁板上的装置降下来盖在了铁板上,最后按下一个刚刚显露出来的白色按钮,只听一阵奇怪的响声,看来我做对了。



下一个要去的地方是一个旋转着的大圆球,就是在旋转之屋后门外桥上可以看到的那个。这使我想起在其它的小岛上也都有这么一个圆球,它们的存在似乎和RIVEN有着莫大的关系。走下斜桥,通过旋转之屋的后门重新回到大圆屋内。左转一直走到底,在大圆屋外通向最后一根水管的山洞前,一块颜色稍深的地面处停住,右转看到山壁的岩石上有个按钮。按一下,当被降到地面后转身走出地道,拾阶而上,我的面前就是旋转的大圆球了。看着眼前飞速旋转着的圆球,难以想象Atrus所提到的传送之书竟然就藏在这里面。不过不管我所猜想的是不是真的,我都必须设法让它停下来,但愿我能成功。我知道,我一定要有所行动迫使Gern和我见面,

行列相加	+0	+1	+2	+3	+4
+0					
+5					
+10					
+15					
+20					

▲ 图3

这样我才有成功的机会。来到桥上那个奇怪的开关前,在被挖空的圆孔中可以看到不停变换着的眼的图案,它的顶部有一个竖直的按钮。仔细观察,我发现有个图案与众不同,那是一个金色的圆。我试着当金色的圆出现时拍下按钮,果然圆球慢慢地停止了旋转(小诀窍:当金圆前面的眼睛图案慢慢睁开的时候拍下按钮)。

噢,天哪!圆球停下后活脱就是一个大圆屋的缩微模型——金色的圆球分成了两半,中间露出了同样颜色的内核。走上前去,我的估计没错,果然有一本传送之书被封在了里面的圆台上,我想它一定能带我去见Gern。但是包裹传送之书的圆壳封闭得是那么的紧密,我甚至找不到一丝缝隙。究竟该如何进入传送之书呢?仔细观察之下,圆壳表面的刻度尺引起了我的注意——好象在那见过?对了,Gern的实验笔记里提到过它,那五个书尾的奇怪符号和它有关。这是一个RIVEN数字系统的游戏,首先要破解出已得到的那五个符号所代表的数字,然后将刻度尺左端可移动的五个游标分别移到相应的位置上,最后按动底部的按钮,就可以进到放置传送之书的屋子了(作者语:图3包括了所有可能在游戏中出现的符号,只要将符号在表中位置所对应的行、列数字相加,就会知道得到的符号的确切大小。请记住你手中的符号,因为每次进入游戏后,在Gern实验笔记中的五个符号都是不同的)。经过计算,我的五个符号分别代表10、13、14、18、22(见图4),调整完刻度尺,按下按钮后,一阵天旋地转,猛地一下子我被卷进了一个漆黑的地方。传送之书就在我的面前,打开封面,书中我所能去的地方是从未见过的,但我马上就猜出了这是Gern的老家,毫不犹豫地,我将手伸向了那里。

丛林谜踪

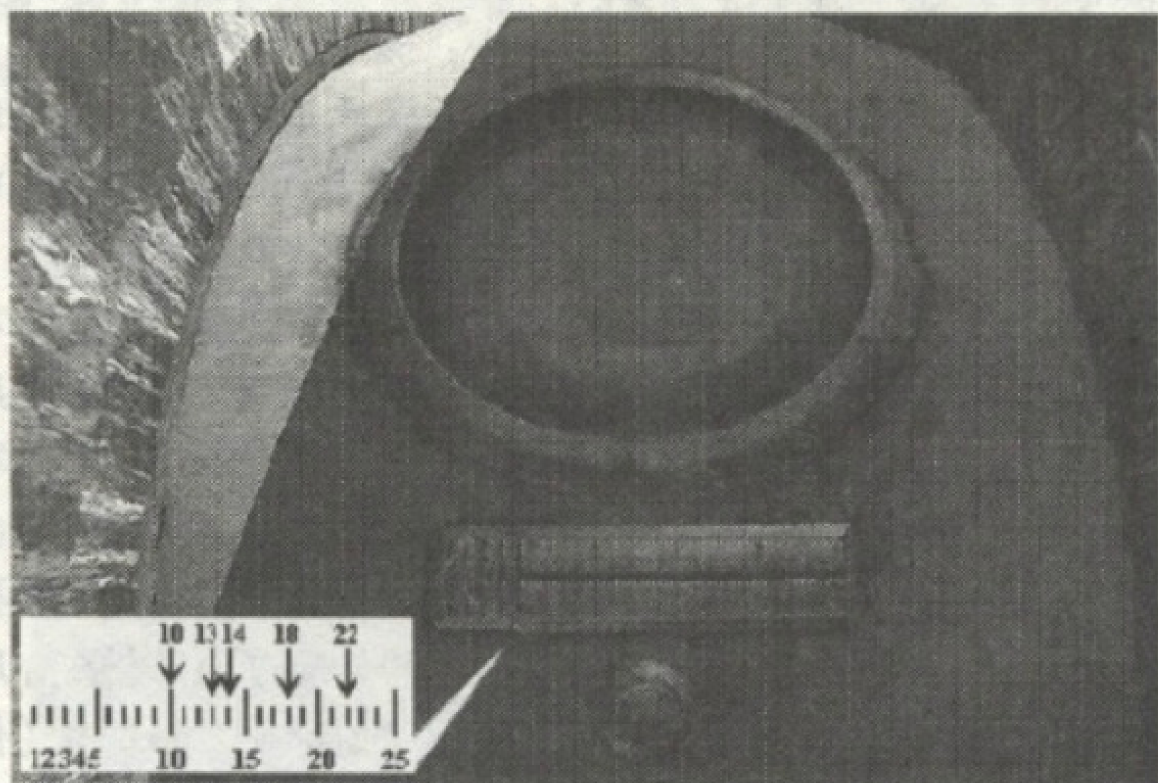
为什么倒霉的人总是我?尽管来到了目的地——Gern的老家,但我又一次钻进了一个大笼子。照现在的样子,即使见到了Gern,又怎么可能逮住他呢?不过既来之,则安之。既然来了,无论如何总应该见他一面。于是我向左转身2次,按下笼子外地上的按钮,Gern便出现在眼前……

进了屋子,Gern很礼貌地放下手杖,然后开始了他那滔滔不绝的演讲。说话中摆出一付以天下(RIVEN世界)为己任的态度,竟象是蒙受了天大的委屈。但他那阴鸷、拙劣的表演根本无法叫我相信他那些"高尚"的言辞,我很奇怪Atrus怎么会有如此一个父亲,他们实在是没有任何相似的地方。

"……希望你会找到那本失去的传送之书,我想我们不久后还会再见面的。现在你可以随便挑个地方去继续你的冒险了。"按下一个炉子上的开关后,Gern用手指了指笼子外桌上的那五本传送之书便离开了屋子。随便翻开五本书中的一本(见图5),我看到树林中一个迅速旋转的圆球——丛林之岛。就让我从这里继续吧!我将手再次伸向了传送之书……

看样子我已被传送到了那个大圆球里,按下桌下的开关离开大圆球。向左转走上左边的梯子,忽然间林中发出嗡嗡的破空之声,循声望去,原来是前方不远处树林中,一间气球模样屋顶上的风笛发出的。远远看去,屋子里好象有个人在拼命地对我挥着手,但不一会儿这家伙就不见了,他到底想向我表达什么意思呢?继续向上走去,脚下的梯子通向山崖上的一间小屋。推门进去,里面放着一张椅子,椅子两旁各有一个控制杆。拉一下左

边的控制杆，椅子带着我旋转着向屋顶升去。升到屋外，我坐在椅子里向前望去，发现在屋子背面的山崖下面有个很大的山谷，山谷的中央是一大片湖水，谷内似乎有个村庄，傍水而建，一些圆顶的建筑物分散坐落在谷中的各个地方。拉下椅子右边的控制杆，我注意到山谷中一个空心的圆锥体建筑，在它靠近水面的地方忽然多出了一块地面，而石板上赫然竟是那个我已经多次见过的符号，看来我得下到山谷中去看看。再拉一下左手的控制杆，椅子缓缓降下，离开小屋后我向回走去。



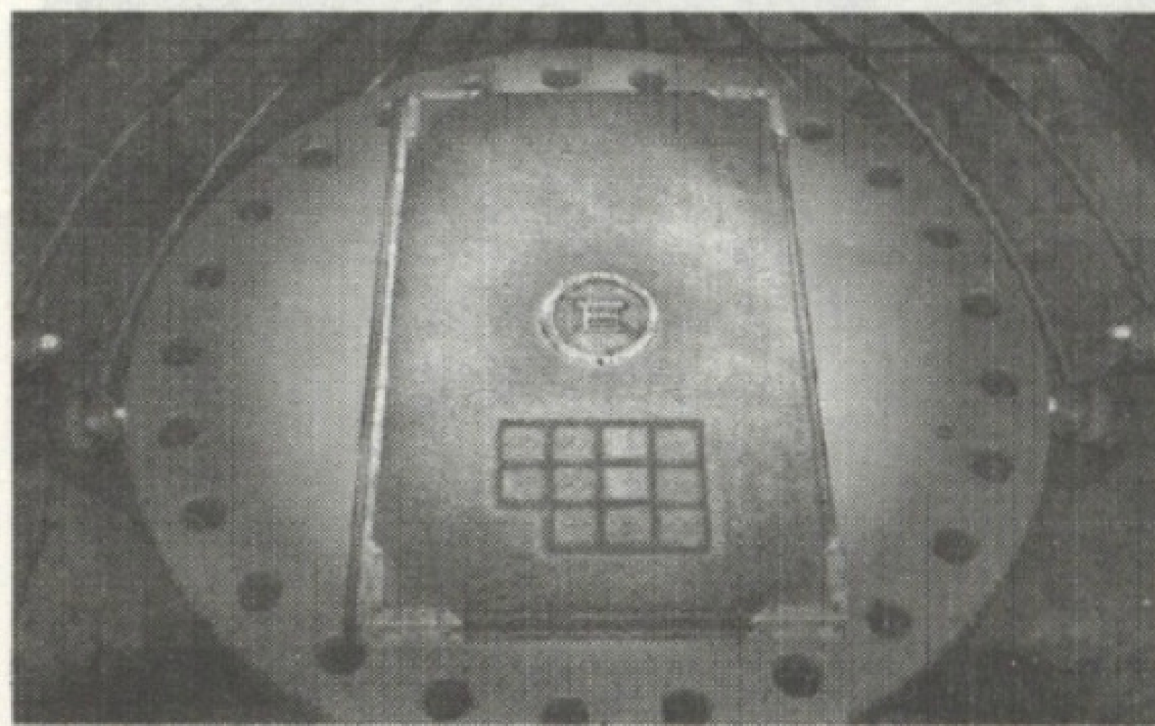
▲ 图4

走回传送之书所在的圆球处，然后走向右边另一条路，走到底来到一个传送间，进去后转身拉下右手的开关，传送间向下沉去。到底后拉下左手的开关，走下裂开的通道，回头一看，我竟然是从一条怪鱼的嘴巴里钻了出来！沿着面前的小径走下去，我现在是真真切切地走在深深的丛林之中了，真是好漂亮的地方啊！突然我看见一个小女孩在前面的小径上嬉戏，小女孩一见我便转身奔进了身后蘑菇形的圆屋。她一定是山谷内村庄中的人，我急忙追了下去。一进屋，小女孩已不知所踪，面前有两条通道，我稍微定了定神，选中右边的通道便追了下去。穿过一扇木门，来到丛林外的山谷中，那座有着风笛的屋子就在这里，看来我的选择对了。往右转向着山谷深处走去，穿过一道山腹，我来到想要去的地方——那个有一大片湖水的山谷。这儿果然是个村庄，然而对于我的到来，村民们似乎显得格外的紧张，他们纷纷往山谷那边的村庄跑去。好不容易才找到生活在 RIVEN 的人，我可不愿就这么错过了与他们交流的机会。沿着村民跑去的方向，我向村庄内走去。村庄依山势而建，屋子的样子很奇怪，乍一看，我还以为跑进了一片蘑菇林。沿着木桥尽头的梯子爬到村庄的最高处，虽然我没能敲开任何一家的门，不过在最高的山崖边上我发现一样有趣的东西——一艘小型潜艇。拉下潜艇前的控制杆，潜艇慢慢沉入了谷底的湖中。这艘潜艇一定与湖中的那些建筑有关，通过它我应该可以去到湖中那些木桥达不到的建筑内。爬下山崖，我发现潜艇被降在了山的另一面，从这边的木桥无法过去。不过我注意到在山崖的那边有一个洞口，可以通过这个洞口进入潜艇。沿着木桥一直向山谷外走去，出了山谷我忽然觉得很眼熟，对了，这里我来过(还记得在“大圆屋岛”部分，最后在丛林之岛所经过的那部分区域吗？就向着那次来的山洞走，不过不要进山洞，而是沿着石阶继续向下走)。

下面是一片海滩（看见那两条怪鱼了吧，你走得越慢，就能离它们越近)，穿过海滩那边的山洞，尽头是一架向下的梯子。爬下梯子，我发现一个有一枚石眼的圆形石槽。拨动一下石眼，在石眼的另一面有一个 RIVEN 的数字，同时我还听到一种类似动物的叫声。转动一边的开关，石槽内会流出一些水来。仔细观察后，我发现水慢慢形成了一种动物的图案。绕过石槽向前，再爬下一个梯子并穿过山洞，潜艇就停在这里。(作者语：这些和以后不久所要遇到的一个谜题有关，在这座岛上还有其他三个类似的石眼，如果你够细心，在 Gern 实验室的桌上也有这么一个石眼，我们会在稍后提及这个谜题并给出正确的答案，你要是有兴趣也可以试着自己去找一找其他的四个石眼，看看可有什么奥妙。)

下到潜艇，等着我的将是一段奇妙的水底旅行。不过在动身之前，我想有必要将所要去的地方了解清楚(见图 6)；哦，熟悉一下潜艇的操控也是很重要的。

其实我的行程很简单——先进入控制室将所有的控制杆向上打开，然后去我先前在山崖小屋顶上椅子中见到的那座空心圆锥体建筑；另外再去无人的学堂里学一学 RIVEN 的数字系统（做个游戏），不过我想现在已经没有必要再去一次了。好了，下面再来研究一下“潜航教程”——我所乘坐的应该只能算是一艘密封的湖底轨道车，就姑且称之为潜艇吧，它的行动完全是沿着湖底的铁轨而行的，并且只能停在图中所示的五个地点和那两个连接点。潜艇内一共只有三个操纵杆，中间控制台

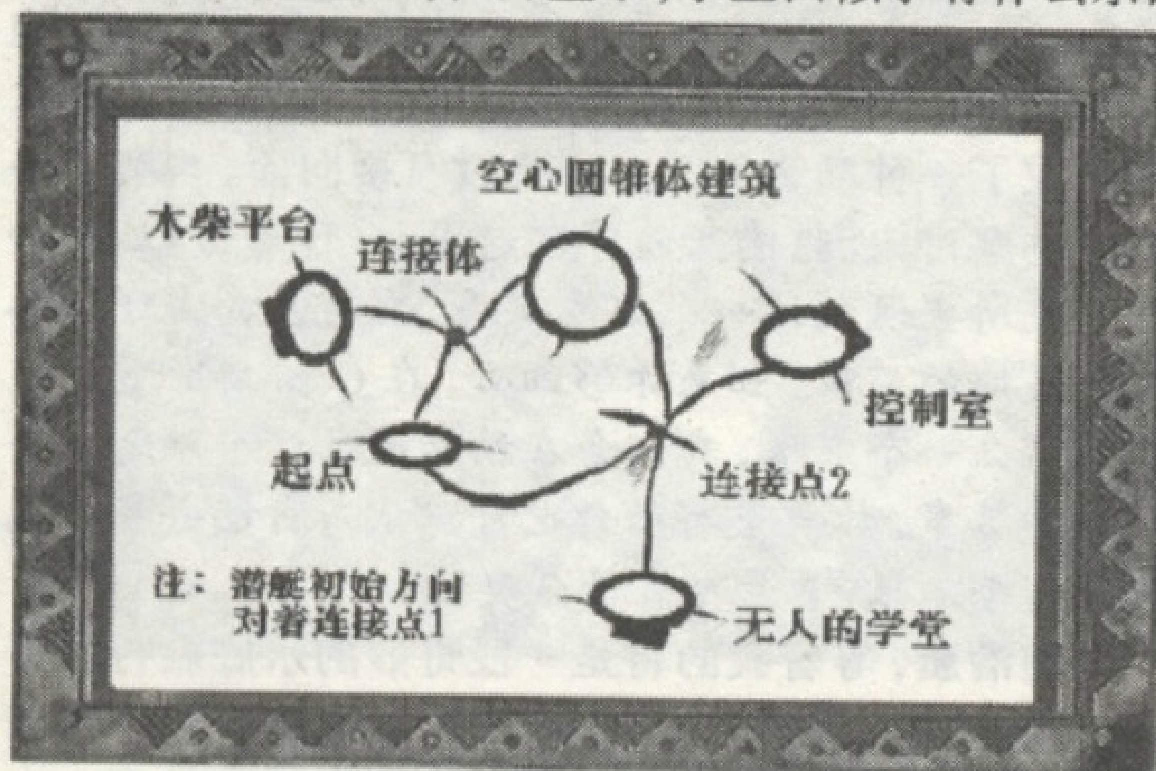


▲ 图5

上连着圆球的操纵杆控制潜艇的转动，每拉动一次都会使潜艇原地转过一个方向；而下边那个可以左右滑动的操纵杆控制着潜艇在遇到轨道分岔时驶上哪一条轨道——操纵杆停在哪一边(左或右)，潜艇便驶向哪一边的轨道；而右手那个可以前后拉动的操纵杆，则是控制着潜艇的行进，每拉动一次潜艇就会向前行进到下一个地点。看明白了，那就开始行动吧！

现在我已经登上了圆锥体建筑，拉动面前挂着三角形坠物的绳子，有一把吊椅从上面降下来，坐上吊椅来到建筑物的顶部，我看到了一座牢房。走过去，透过门的

缝隙向内望，里面关着一个人，看到我他似乎并不惊奇，反倒闭起眼睛一副不愿搭理的样子，不知道假如我把他放出来，他还会不会是这副德性。打开右边山壁上的开关，牢门轰然而开，然而当我走进牢房时不由大吃一惊，那个家伙竟然不见了！牢房内一定有其他的通道，但是该怎么打开呢？仔细观察我发现刚才那个人躺着的地面上有个下水道盖子，拉开盖子，水里面似乎有什么东西，



▲ 图6

将手伸入水中，果然是一个开关。拉一下，我面前的一堵墙向后退去现出一条通道来。进入通道，在一片漆黑中向里走去，走到底，山洞的外面连着大海。在左边尽头的石壁上可以看见一个开关，拧一下，背后的通道中有一盏灯突然亮起来。于是我转身向回走去，借着灯光，在两侧的墙上又看到一些同样的灯。一路将通道内所有的灯都打开后，在通道的中间我发现了一扇石门。石门后面有另一条通道，沿着通道走到尽头，来到一间石室。室内有一圈石碑，碑上有各式各样的动物图案。还记得不久前见到的石眼吗？现在到了揭晓谜底的时候了——转动石眼时听到的叫声所代表的动物都可以在石碑的图案上找到，而石眼后的数字则是表示按下石碑的顺序。按照正确的次序按下五块石碑后（见图7），石室的墙上忽然起了一种奇异的变化，随之而来的是一本传送之书。难道书中显示的地方才是真正RIVEN吗？我不禁将手伸向了书页……

RIVEN：星空下的裂缝

我究竟到了什么地方呢？湖中央那透着灯光的巨大圆球里面又会是什么呢？可惜我无法找到通向那里的路。转身走进身后的石室，忽然背后有人说话，我猛地转过身来，可是已经晚了，一个家伙用飞镖射中了我。天……旋……地……转……

醒来时我被关进了一间牢房，从窗里望出去，我似乎已经到了那巨大圆球的里面。正惊疑间，一个女子走了进来，手上还拿着两本书。“Cathrien@＃＄%……”，


▲ 图7

她说的话我听不太懂，但是我清楚地听到了Cathrien的名字。女子将书放在桌上，用手指了指书就退出了屋子。拿起那两本书，一本是我一开始被抢走的那本传送之书，另一本是Cathrien的日记。翻开日记，我慢慢看了起来……

Gern这个老坏蛋，为了自己的私欲竟连儿媳都不放过。还好这本日记被我看到了，一定要设法将Cathrien救出来。我想我已经找到了那本失去的传送之书，现在该是去见Gern的时候了，这次一定要设法抓住他，不能再让他在RIVEN捣乱了。（作者语：看完了Cathrien的日记，你应该对整个阴谋有了了解，限于篇幅就不再详细写出来了。另外请记下日记中那五个RIVEN的数字，回到你来的世界还要靠它们的帮助。）

收起书，那个女子又走了进来，这次她带来了一本传送之书，通过它我回到了丛林之岛的石室。出通道后回到进来时的那堵墙，拉起地上的开关出暗道离开牢房。向右沿梯子走到底，降下底端的梯子后，爬下回到山谷中。向回走，来到上次我乘坐矿车的地方，乘上矿车再次来到Gern实验室所在的小岛。不会忘了山崖平台后面山腹内，左面通道里那熟悉的旋转圆球吧，去那里（你可以从平台下的梯子直接爬上平台），看到旋转的圆球后关上身后的门。右边山壁上有一条通道，打开圆球的开关就在里面。用先前同样的方法进到圆球内，通过传送之书再次来到了Gern的老家。

“干得好！”Gern似乎早已知道我的到来，对于我找到的那本失去的传送之书他并没有显得过分惊奇。“我能看看吗？”他一把夺过了我手中的传送之书，然而在看书的时候他显得有些迷惑。忽然间我有了一个大胆的决定，利用这本书来抓住Gern，这是最后的机会了，尽管这样做很危险，但我决定赌一赌。果然Gern问我是否要去书中所在的地方，我答应了他。（作者语：当Gern将传送之书打开给你看时，要立刻将手伸向书中的画面。一定要快，一旦书被Gern闭上了，你将再没有机会拯救RIVEN和Cathrien。）

尽管只是短短的几秒钟，在我而言却是如此的漫长！终于，成功了！Gern还是禁不住诱惑，将手触向了书面，同一瞬间，我被换出了传送之书——我终于将Gern关在了书中的世界！

Cathrien在她日记里夹着的便条上写着要救她必须得找到Gern身边的一个银球，这里面记录着打开关押Cathrien屋子的声音密码。沿着Gern屋内的梯子下到他的卧室，在床边的柜子上我找到了那个银球，并记下了拉开它后所听到的声音（是三种不同声音的次序排列）。回到上层，拉下窗边的开关打开屋子中央的笼子，然后翻开通往关押Cathrien小岛的传送之书（封面上只有一个方块的那本书），去往那里。

出了旋转圆球后，我发现这是一个只有一间屋子的孤零零的小岛，Cathrien一定就被关在这间屋子里。沿路走到尽头，输入正确的声音密码后我见到了Cathrien。（开关下

面的三个按钮每一个都会发出一种声音，只需将刚才在Gern卧室内得到的密码用正确的顺序输入后，再拉一下按钮上的把手就可以了。）

Cathrien一见到我，不容我开口便拉着我离开了关着她的屋子。在电梯上，Cathrien对我说：“谢谢你救了我，不过我们没有很多的时间了，我现在必须去通知RIVEN的村民们尽快做好离开的准备。你去将Atrus召唤来，他会帮助我们离开RIVEN的，你应该知道怎么做，我们在大圆屋岛会面。GOOD LUCK！”说完她便匆匆离去了。



看来事情比我想象的还要严重，我得抓紧了。通过旋转圆球再次回到Gern的老家，通过那里的传送之书我赶回了大圆屋岛。去到我初来RIVEN时的牢房(即游戏开始的地方)，走近矗立在山崖左面的望远镜，看到了地上的盖子。盖子上有着五个按钮，按Cathrien日记里所载的五个数字按下相对应的按钮后（比如五个数字是5、2、4、3、5，则先按第五个按钮，再按第二个按钮，然后是四、三、五)，打开盖子，我惊异地看到了蓝莹莹的星空。RIVEN难道是……？

接着我打开望远镜左边立柱下部的插销，再拉下右手的控制杆，按动控制杆连着的按钮，望远镜缓缓降下。继续按动按钮直到望远镜的底部深入盖子内，猛然间巨变突生：天为之暗，地为之裂。正不知所措时，身后传来了Atrus的声音，他终于来了。哦，Cathrien也来了，夫妻俩紧紧地拥抱在了一起。

“我已经通知村民们了，Atrus，现在是我们离开RIVEN的时候了。”Cathrien说完转向了我，“谢谢你为RIVEN所做的一切，也再次谢谢你救了我，再见。”看得出，Atrus很感谢我所做出的努力，“哦！你抓住了Gern，还救出了我的妻子，真的很感谢。我们先走了，我想你知道该怎么找到我。”说完，两人进入传送之书离开了RIVEN，传送之书失去了拿着它的人，跌进大地的裂缝向星空中坠去。好了，也该是我结束这段冒险的时候了，我纵身一跃……

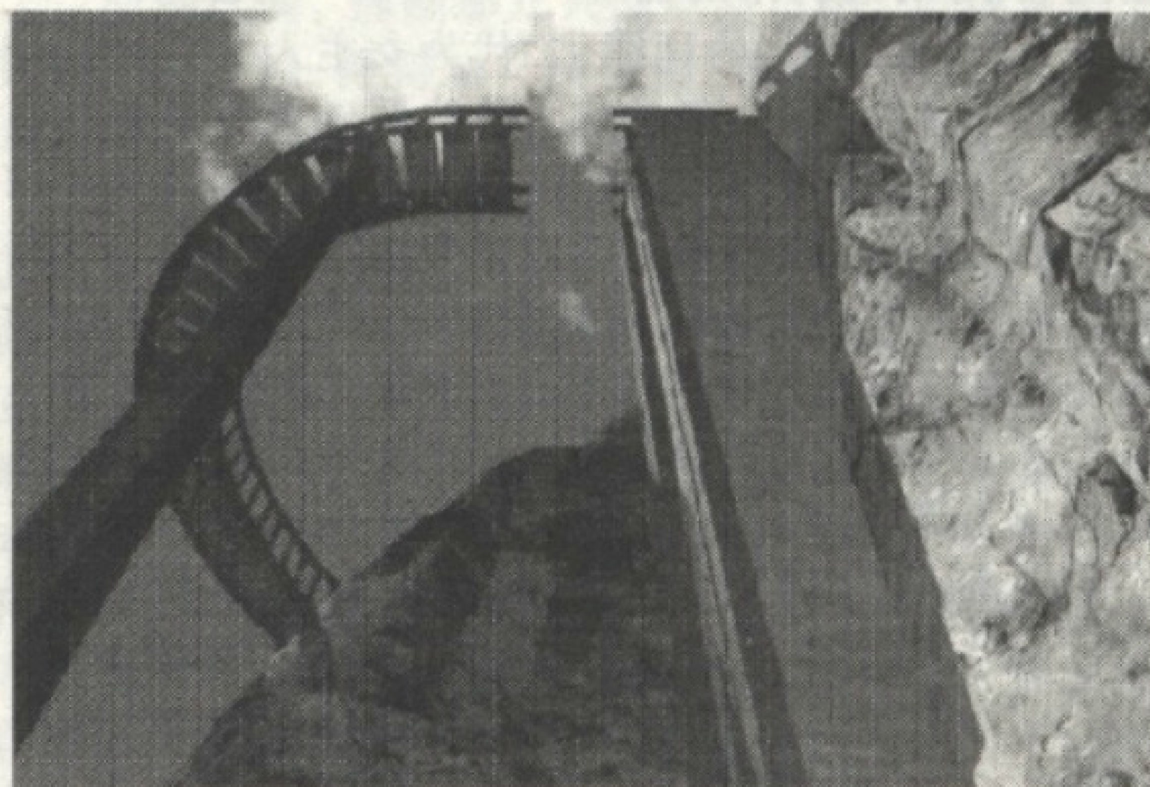
从无垠的星空里望回去，RIVEN对我而言只是一条越来越遥远且模糊的裂缝，只是它是那么不可思议，那么难以忘怀、那么……

插曲：地图岛之行

还记得在“Gern的实验室”那部分中曾要你另存一次盘吗？现在就让我们从这里开始。这将是一次极为有趣的旅程，或许在看完了我的冒险故事之后，你会有这样一个疑问？游戏中那些蹊跷的谜题究竟是怎么解开的呢？(作者语：因为游戏中不少难题的解答过程实在是十分复杂和麻烦，限于篇幅，我们只写了该怎么做，至于为什么该这样做我们并未过多涉及，所以这次的地图岛之行就是为此而提供给各位的，你会从中了解到一些关键谜题的答案。若还有不明白的，在Atrus、Cathrien、Gern的日记和实验笔记中还有一些谜题的线索，花点时间看一遍，你会得到一切你想知道的。当然，前提是你的E文要过关，我们可是花了……，不过这几本书还是很值得一看的。另外，你要是对地图岛不感兴趣，完全可以不去，这对于完成游戏毫无影响。)

现在从大圆屋的另一扇门出去，不过在离去前请把另一扇门前的蓝色按钮按下。出门后，登上飞艇(在大圆屋岛乘过的)便可来到地图岛。下了飞艇后，可以看到飞艇轨道两侧各有一扇门，该怎么越过轨道去到另一侧呢？走是走不过去的，你要做的是再登上飞艇并使它转个圈，不过不要使它动起来就是了。你一定明白下面该怎么做了，是吗？

That's OK！我们的导游到此结束，下面的旅程就由



你自己完成吧！为什么称这个小岛为地图岛？究竟可以得到哪些谜题的答案呢？我们能说的只是：“真的很精彩！”冒险故事嘛，总是应该留点悬念的，你说呢？

出品公司	BUNGIE		
载体	光碟×3	系统	WIN95
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★★	总评：87 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★		





倍受大众瞩目的动作冒险游戏——《古墓丽影 2》，于 1997 年 11 月 21 日在全球上市，世界各地的大批“古墓迷”们纷纷再次投入劳拉的新冒险中，这次的故事是围绕着一件远古时代的神秘宝物——西安匕首展开的。据说将这把神奇的匕首插入人的心脏，就可以赋予其巨龙的力量，古代曾有一位君王就是凭借着这种力量征服四海的。后来在一次战役中，有几名西藏武僧冒死将这把匕首从巨龙的身上拔了下来，巨龙随即变成了枯骨，匕首则被两名武僧封藏在万里长城之下。时至今日，想找到这把匕首的仍大有人在，劳拉亦受人之托，来到长城之上，寻仿这其中的秘密……

作为《古墓丽影》的延续，二代为女主人公劳拉度身定造了更丰富的动作、更具威力的武器以及更多变的装束造型。显然与之同步升级的是“古墓”中的各式机关暗道，其设计构造继续向着更为玄妙刺激的方向发展，而且那些猛兽和悍匪也较前作更难对付。无数玩家不是被长城里的滚石钉板弄得手忙脚乱，就是在海底半天找不到地方透口气给活活憋死。难怪一时间网上的权威攻略站点上，《古墓丽影 2》流程攻略的访问人次始终高居不下，长居第一。我们在得到该游戏后亦迅速加入到了“跳”与“抓”(“古墓”最著名最常用的技巧)的行列中。经过数日的连续拼搏，终于完成了这段惊人的“运动生涯”。为了让诸位同好们速速同享其中无穷乐趣，我们决定第一时间将这份“探墓记”公诸于世，以飨广大“墓友”。



一些说明

1. 关于跳跃动作

跳跃可以说是游戏中最重要的动作了，其方式可分为：立定跳、助跑跳和跳抓（即在腾空过程中按住 Action 键抓住前方物体的边缘)，玩家在游戏攻略过程中必须灵活利用这三种跳跃。我们在后面的攻略中并没有特别说明是用哪一种跳跃，各位可根据实际情况来决定应该怎样办。建议新“入伍”的玩家先去“劳拉的家”中试跳一番，免得日后跑到墓里摔得两眼放金光，让狮子、老虎们看笑话。

2. 关于 Secret

秘密地点 (Secret) 的找到于否与游戏过关并没有什么直接的联系，甚至对进行游戏没有丝毫的帮助。换言之如果一个 Secret 都没有找到的话还是能够完成游戏，不过这样的话你是不是就太逊了一点吧……

3. 关于战斗技巧

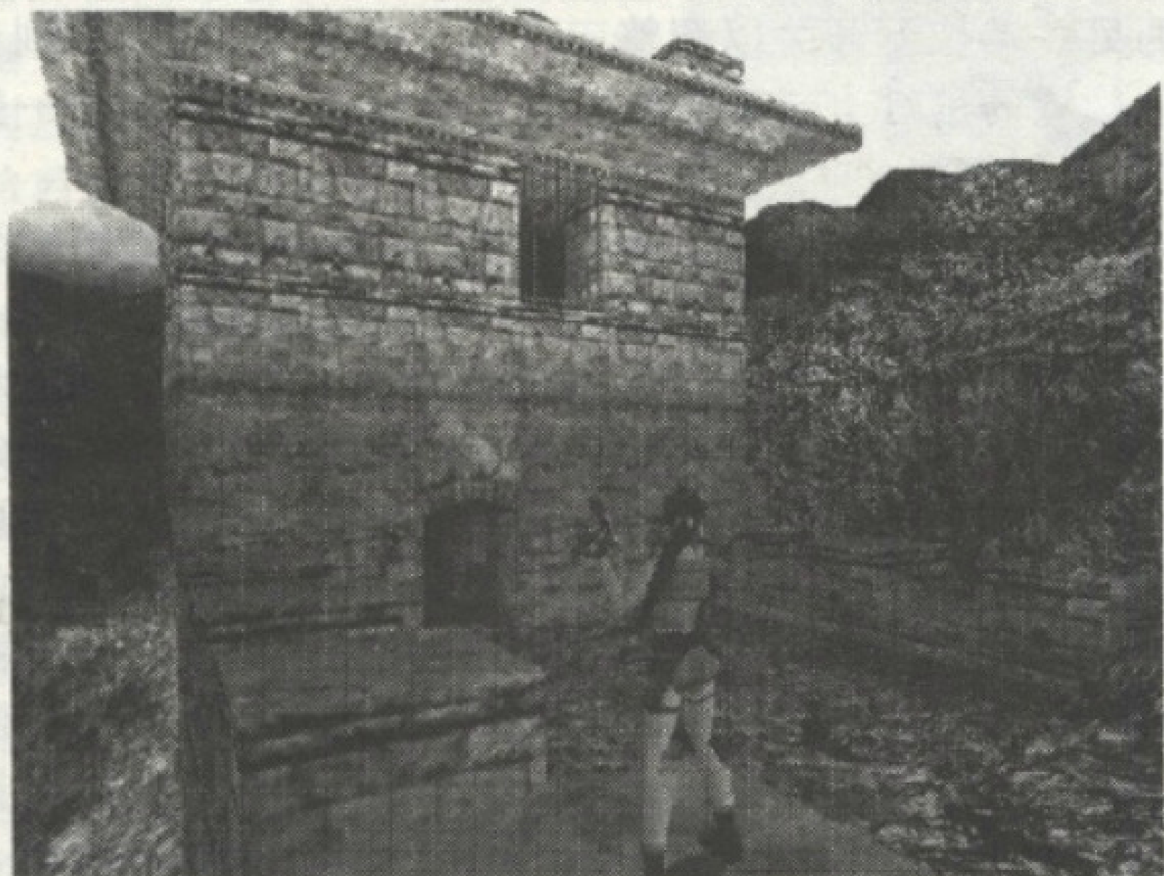
《古墓丽影 2》中的人类敌人比前作要多了许多，尤其是一些 BOSS 级的家伙对于劳拉的威胁着实不小。所以，为了对付这些强大的敌人，你必须尽量在平时节省使用强力武器，象 M－16 或乌兹冲锋枪一类的高档武器应尽量留给那些较难缠家伙。最重要的是，要用最少的弹药解决敌人，这个原则贯穿于整个游戏。此外，当你遇上几个敌人时，开枪杀死一个敌人后应马上松一下“扳机”，然后再继续射击，否则劳拉会继续向地上的尸体发泄子弹而毫不顾及其它逼近的敌人。

一、长城
The Great Wall

这次的旅行是从邻近长城的山谷开始，在一段滑行后劳拉站在了山谷中。跑进水中并向左迅速爬上平台，在上面可以轻松地将猛虎击毙。沿着右手边的墙壁，经过几次跳跃后再爬上尽头处的平台，返身助跑跳至对面。在此向右跳跃后前进，可在尽头处找到 Secret ＃1 石龙。在此向左经过四次攀爬来到最高处，向左跳至对面的平台后爬进一座烽火台。里面空空如野，唯一的出口就只是地上的洞了。从洞中跳至下层落进水中，沿台阶向上行，跳至对面的平台并拉下开关把门打开。

刚来到长城上，劳拉就遭到了三只乌鸦的袭击。解决它们后从缺口落入水中，在水中找到烽火台钥匙。离开水塘后杀死老虎，接着沿岩石一路攀爬返回长城之上，用钥匙打开对面烽火台的门。

杀死门后的三只蜘蛛，径直沿梯子向上，除掉另几只蜘蛛后可找到生锈的钥匙，用它打开下面的门。向前来到一间有骷髅的开阔地，杀死前后共四只蜘蛛后捡起骷髅身旁的散弹枪子弹和医药包。拉开堵住大门的石头，沿着斜坡来到一片水塘中。水塘内机关重重，不过劳拉可以悬挂在左边石壁的沟槽上，毫发无损地平移到水塘对面。(下面一段必须一气呵成，不能有丝毫差错，故不妨事先存档。)通道后半段的地面上有个陷井，而左边还会有两块巨石滚下，所以劳拉必须一刻不停地跑出通



道，然后迅速向右。跳过地上的钉板后落到下面两块渐渐靠近的钉板之间。再向左转，地面上有自动手枪的子弹，如果时间允许的话可以捡起它。最关键的是要在两块钉板合拢前从上方的通道离开(最好从通道右半边爬上)。接下来通道里有更多的陷井和三把铡刀，跳跃着避开前两把刀后，跑过第三把。捡起地上的Secret #2玉龙，继续向前躲开左边数块钉板的挤压后，顺着斜坡落入另一个有钉板挤压机关的房间，此时只要迅速向左站在角落里，即可穿过陷落的地板避开钉板。

向前捡起地上的医药包，看准两个巨石轮滚动的规律，穿跃而过，杀死数只蜘蛛。为了拿到峡谷底的Secret #3，劳拉必须先背对着峡谷站在绳索附近的悬崖边，然后向后退，悬挂在崖边，向左平移到底后放手落在平台上。然后再悬挂在缝隙间，向右平移直至能够爬上去。沿道路向前，捡起地上的照明弹继续向前，顺着梯子便可来到峡谷底，接下来要经历一场勇者斗饿龙的考验。当两只巨大的霸王龙被放倒后，才能找到金龙、榴弹以及医药包。

回到绳索处，抓住简易滑杆向下滑到对岸。击毙两只老虎，来到宝藏门前……

二、威尼斯

Venice

沿着小巷向前，干掉恶狗，在空旷的地方射死阳台上的悍匪。向右行，先后击毙又一条恶狗和一个持棍歹徒后，得到医药包。

进入小屋，捡起桌上的照明弹，再通过两次揿下按钮，就能顺着梯子来到屋顶上。将梯子右边的窗户玻璃击碎后进入其中，里面的门锁着。再将对面的玻璃击碎，这样穿过窗户跳到红色窗蓬上，就能籍此跳到前面那个悍匪所在的阳台上，找到他留下的船坞钥匙后回到小屋底楼。

跃入水中，从船坞大门下面潜进去，揿下按钮打开先前锁着的门，然后用钥匙把船坞的门打开。回到小屋旁，击毙持枪歹徒得到自动手枪子弹，接着进入先前打开的门，干掉恶狗，跑到天桥尽头，拉下开关打开高处墙上的门。击碎天桥左边的玻璃窗，跳到对面的红色窗篷上，再经过连续三次跳跃，就能到达高处墙上的门前。拉下其中的开关打开水道的门，这样就能到船坞乘上汽艇进入水道。进入水道后，可下水，在水道右岸的通道里找到Secret #1石龙和照明弹。而后继续驾船向前，直到冲过一个小瀑布后停船，因为在这里的水下能找到Secret #2金龙。最后把汽艇驶到一处满是柱子的水域左岸，两道门之间，上岸杀死老鼠，并击碎窗户玻璃。进屋干掉持枪歹徒，得到自动手枪子弹和散弹枪子弹，再拉下开关将左岸门关上，这样其间水位就会上升，将汽艇浮到上一层。爬上左岸梯子，再潜入水中扳动开关将另一道门打开。

驾着汽艇向左拐到一个有几只威尼斯小船停泊的码头边，上岸爬上箱子跳到另一边的红色窗蓬上，射死桥上的悍匪与恶狗，再跳到桥上捡起他们留下的医药包。再去桥上打死悍匪得到钢钥匙，用这把钥匙打开桥边庭院里的门，进去拉下下层房间里的开关升起一道闸门。回到上层，干掉一持枪歹徒得到自动手枪子弹。

回到汽艇，撞翻那几只威尼斯小船，再将左岸上的持枪歹徒干掉，得到M-16子弹。驾船继续向前，在触到水雷前的一刹那跳下，让汽艇将所有水雷引爆。

乘附近另一艘汽艇，按原路返回直到遭遇歹徒，将其击毙后捡起散弹枪子弹和医药包。继续向前右转，撞翻两艘威尼斯小船后上岸，将悍匪与老鼠击毙，得到医药包，再进入屋中拉下开关打开一扇门。从这里的岸边爬上窗台，击碎玻璃就能拿到Secret #3玉龙和一些自动手枪子弹。然后乘汽艇来到刚刚打开的门，在这个房间里找到一把铁钥匙 。从房间一角的梯子离开，在上层房间里打死恶狗和悍匪，得到医药包，再拉下开关把大门打开。跳入水中，设法干掉岸上的歹徒。而后驾艇回到先前炸船处附近的岸上，用铁钥匙开门，进去击毙匪徒得到医药包，再拉下开关升起另一道闸门。



驾船经过得到铁钥匙的屋子继续向前，将汽艇开到转角处的船坞中，打死其中的匪徒得到自动手枪子弹。

按下按钮，这时钟声响起，请务必在钟声结束之前将船驶到炸船处的门前。为了能够及时赶到，必须做到以下几点：1. 船必须开进屋内，停在正对按钮的岸边。这样劳拉按完按钮后就能马上后空翻跳进船内；2. 由于房门已经被关，所以必须从右边的斜坡冲出去；3. 从斜坡冲出后向右转、向右转、向右转、向左转，入先前升起的闸门，进通道向右转；4. 最重要的是别忘了开船时按住Action键加速。

三、巴托里的藏身之所
Bartoli`s Hideout

上左岸杀死两只老鼠。沿着房子向左走，再除掉两只老鼠与悍匪，得到医药包。沿通道进去，灭鼠后拉下开关打开大门，回头干掉跑出来的悍匪并从他身上找到医药包。从正门进入，干掉阳台上和迎面杀来的歹徒得到散弹枪子弹。击碎大厅左侧的两扇玻璃窗，进去杀掉两条恶狗后，可在庭院深处找到医药包、照明弹和自动手枪子弹。

回到大厅，穿过三把人形铡刀，拉下尽头处的开关打开这间屋子的另一道门。来到大厅中央，在红木斜坡后面的地板断层最低处攀爬而上，推两次巨石后跳至先前杀死歹徒所在的二楼平台上，拿起他留下的自动手枪子弹。沿着梯子爬到外面的阳台，干掉隔壁阳台上的歹徒，然后纵身向红色窗蓬上跳去，悬挂在窗蓬边缘。接着将劳拉移到最左端再爬上去，当她站上去后立即向后翻身跃到另一个阳台上。连续两次远程跳跃后，就能到达另一个红色窗蓬。

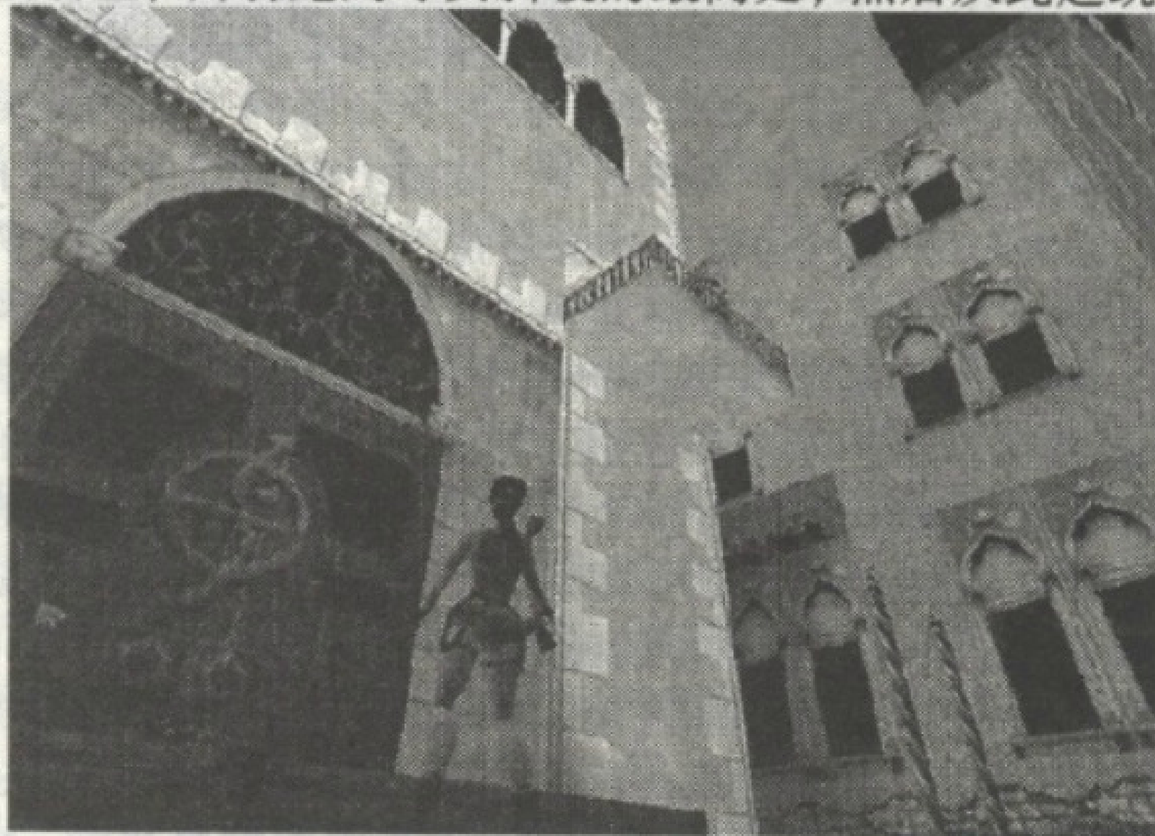
跳进对面下方的屋子，立刻拔枪射死两条恶狗。上楼后击毙一歹徒后，进入右边的大厅。击碎玻璃窗，在阳台上将杀来的悍匪射死，得到乌兹冲锋枪子弹。接下来击碎阳台另一端的窗户玻璃，将前后夹击的悍匪和恶狗统统消灭。回到隔壁房间拉下角落里的开关打开旁边正对楼梯的门，在其中的阳台上可找到Secret #1和先前被击毙的歹徒留下的散弹枪子弹。到最里面的房间将壁炉里的石块推开，打死一只老鼠后，纵身跳过斜坡躲开一把铡刀，然后连续三次跳跃冲过火焰机关。



来到一个富丽堂皇的大厅，干掉两条恶狗和一个歹徒。从斜角石块上攀到最低的吊灯上面。向右跳到二楼断层，拉下这里的开关将壁炉后面的地板打开。击碎玻璃出去向右，从刚才打开的地板处跃入水中，拉下水中的开关，游到旁边的水域。(以下一段无法换气，大家SAVE一下吧！)从这里右边水下凹陷的洞中游进去，经过一番搜索找到一些榴弹和Secret #2金龙。拉下金龙附近的一个开关，从正上方浮出水面。这里就是前面来过的火焰机关，用原来的方法跳过去回到大厅里。

再次爬上吊灯，向前跳到第二个吊灯上，再向右跳到另一边的二楼断层上，将这里的开关拉下，打开对面墙上壁画后的暗门。然后再通过两次跳跃到达第三个吊灯上面，从这里爬上二楼断层，向右打死两只老鼠，到尽头处悬挂在横梁上，再平移到右边爬上去，最后向前跳到对面的断层上。杀死悍匪得到医药包，然后跳到横梁的另一端拉下开关以调整三个吊灯的高度。而后回到当前最低的吊灯上，向左跳进墙上的暗门，其中藏着一把图书馆钥匙。

从壁炉左侧的窗户跳到水里，经由水下的破窗游到图书馆门口。用钥匙打开大门，干掉悍匪后得到他身上的医药包。向前进入书房，沿书架爬至二楼，干掉两只老鼠后拉下开关打开一楼的一扇门。回到一楼击毙杀来的悍匪进入刚才打开的房间，通过书架爬到二楼，经过两次跳跃来到窗台前，在此继续向爬上书架来到最高处的窗台，击碎玻璃。出去沿斜坡下滑，在离开斜坡前跳到前方的阳台上，返身跳到对面的屋檐上并由此跳到旁边的矮墙上，向右跑到尽头斜坡的最高处，然后从此起跳抓

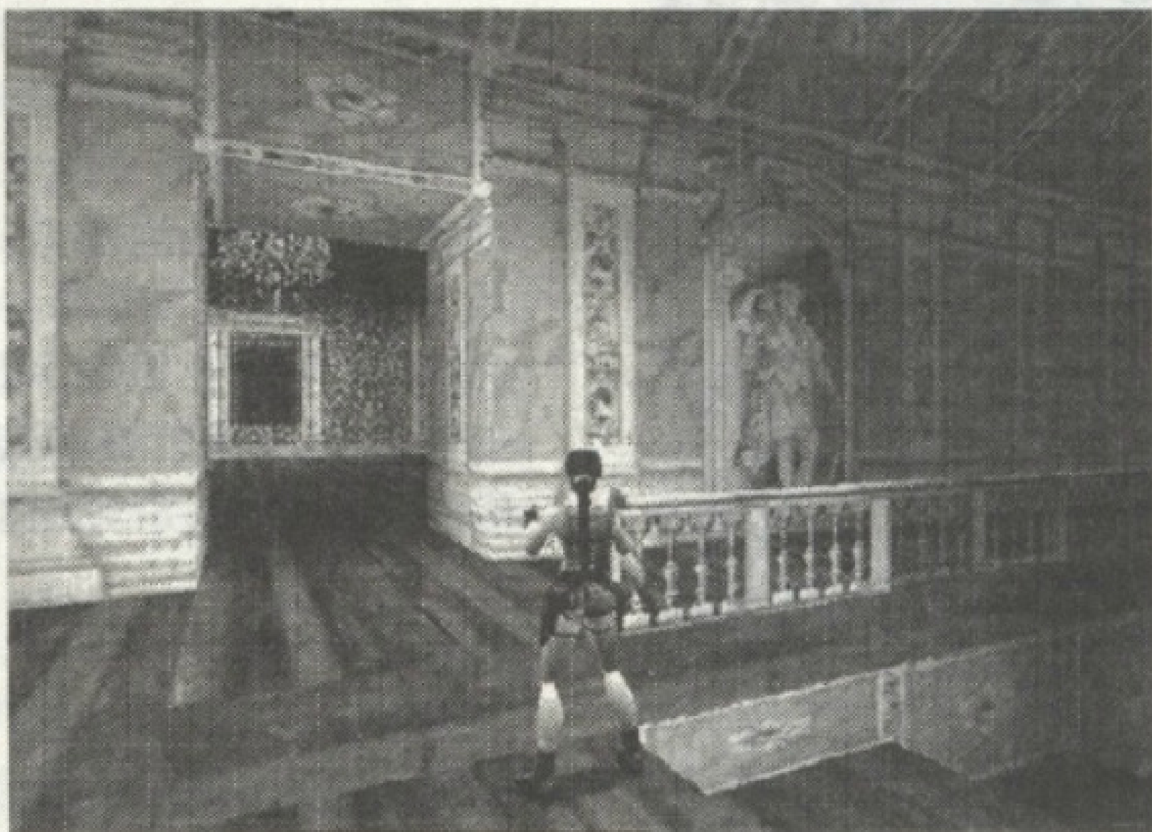


住对面小屋屋檐的最低处。从屋顶的烟囱处跳到另一堵矮墙上，跃入墙后的池中，可以捡到乌兹冲锋枪子弹。而后跳回屋顶，再进入小屋，干掉其中的歹徒得到自动手枪子弹，并在桌上捡到起爆器钥匙。离开小屋，游到对岸的小门，击毙袭来的悍匪得到医药包。返回图书馆大厅拉下开关打开旁边的门，进去解决掉从庭院里杀来的两个家伙得到散弹枪子弹和乌兹冲锋枪子弹。由这里的小门下水，从左边上岸打死老鼠，攀上矮墙后可发现起爆器，但先别轻举妄动。继续向前经过几次攀爬来到屋檐上，击碎窗户玻璃，进去找到Secret #3玉龙。回到起爆器处将其引爆，然后向前进入被炸得肢离破碎的屋子，一路向上攀爬，最后向深不可测的黑暗深处滑去……

四、奥普拉之屋
Opera House

跳到右边的平台，干掉下面的歹徒再跃入水中。上

岸取走身亡歹徒留下的自动手枪子弹，再回到水中，向左游到梯子前，爬上去到第一个平台再返身跳到上一层，拉下开关打开屋顶的天窗。沿梯继续向上到第三层平台，然后设法跳到对面的白色平台上再跳回到摇摆的箱子处。掌握好箱子的摇摆节奏，从此直接跳入对面的天窗，杀死歹徒得到华丽钥匙。干掉另一悍匪得到医药包后离开房间再次回到有箱子摇摆的地方。跳到先前向下射击歹徒的平台，再向前跳到屋檐中的小平台。背对水面侧翻到屋檐上并立刻攀住其边缘，然后放手下落再抓住下面窗台的边缘，即可爬上去击碎玻璃。向右跳到地上没有玻璃的地方，然后小心地走过地上的玻璃。沿梯子爬上后，用华丽钥匙打开门。



沿着通道前进，从右边的梯子来到墙上，前面的平板一踏即空，所以必须一刻不停地跳到对面的墙上。向右经过攀爬跳跃来到一个有网格状屋顶的天台上，解决这里所有的恶狗和歹徒后，拾起他们留下的医药包和各种子弹。然后从屋顶边缘跳到有摇摆木箱的平台上，按下其中的按钮打开屋顶上的天窗。回到屋顶上击毙悍匪得到照明弹和散弹枪子弹，最后从天窗来到控制室。拉下左边的开关打开边上的栏门，进去后按下墙上的按钮将栏门关上，从而打开另一边的通道(小心滚石)。

沿梯子向上，来到一个有水池的剧场里面。干掉左边冲来的匪徒得到医药包，顺着他来的方向前进，杀掉两条恶狗后发现一部坏掉的电梯。返回原处向右行，解决掉从门中冲出的悍匪和恶狗。从门旁的地板跃下，经由几个楼层来到底楼，立刻遭遇到两条恶狗和一个歹徒的袭击，摆平他们可以得到医药包，然后再设法将三楼与舞台上的敌人放倒。泅水来到舞台，打死恶狗和另一歹徒，拾起乌兹冲锋枪子弹。拉下舞台左面房间的开关，打开舞台右侧上方的栏门，从这里攀上到二层。避开地上的玻璃跑到尽头，才能跳攀在对面墙上的斜槽上，向左平移直到可以爬上去为止，拉下开关放下尽头处的吊桥。经过吊桥，到尽头处借助数次跳跃来到最高处的平台，避开两个摇晃的沙袋，拉下开关，这样有个沙袋就会落下去，将舞台砸出个洞。回到舞台，跳入洞中，向左边的水域游去可到达另一房间，其中的开关可打开剧场四楼的一道门，Secret #1石龙就在此处的洞中。

回到落水处继续向前可以找到延迟器，然后设法回到坏掉的电梯前将延迟器安入仪表板把电梯修好。先不要乘电梯，拉下开关后让电梯先下去，然后沿着梯子向上爬，直到看到 Secret #2金龙。走过玻璃取得金龙后回到原处，乘电梯来到底楼干掉两个家伙得到散弹枪子弹，再拉下开关将电梯升上去，这样就能跳入电梯下面的水域，找到其中的电路板了。

出水打死老鼠，经过两次跳跃后，再杀死过道里的老鼠、恶狗和匪徒。在通道的尽头击碎玻璃窗后跳进一间房间。拉下开关打开旁边的门，顺斜坡向下滑。在斜坡结束的地方迅速起跳并抓住对面平台的边缘以避免被风扇卷入。拿起华丽钥匙，爬到最高处。跳到另一个斜坡，如法炮制跳到另一平台上。沿通道前进，杀死老鼠后来个立定跳，来到转动的风扇前。转身连续两个反身跳后接着向前跳，就可找到 Secret #3玉龙。

拉开箱子找到开门的按钮，出门后将这个箱子与二层的箱子叠在一起，爬上去杀死悍匪后沿通道前进。向上跳跃回到剧场四楼，捡起地上的自动手枪子弹，用华丽钥匙打开旁边的门，就可以找路回到控制室。将电路板装进仪表板后拉下右边的开关，这样舞台上的背景幕布就会被拉上去。回到舞台，杀死一个歹徒后得到散弹枪子弹，然后从小门走进堆满木箱的后台，杀死两个悍匪与恶狗。将房间中一个能够移动的木箱拉开两次，拉下其中的开关。然后一路爬上最高处，从上方的出口离开。向右寻找道路攀爬前进，拉下路边的开关打开前方的门，躲开摇晃的沙包，劳拉终于来到了巴托里藏身的房间。好不容易才干掉了双枪巴托里及其手下。拿走他们身上的弹药后，劳拉来到了房间的另一端，爬上箱子后回到这个房间的入口处，按下墙壁上的按钮后打开了另一个出口。出去后乘上飞机，劳拉终于结束了这次危险的威尼斯之旅，然而更大的危险还在等待着她……

五、海上基地
Offshore Rig

由于被囚，劳拉身上所有的武器都被没收了——真是一个糟糕的开始。移动房中的箱子，找到一个开门的开关，但这个开关是有时间限制的，所以劳拉必须先移动箱子开出一条直达门口（就是无需跳跃攀爬）的道路，然后拉下开关才能逃出囚室。刚一出门，警报大作，左方有个歹徒冲了过来。由于没有武器，劳拉只好向左逃去。与另一个悍匪擦身而过后来到一间控制室，站在窗前等持枪歹徒向她射击并击碎了玻璃窗后，迅速来到窗外并向右跳



下平台,按下平台下的按钮打开水上飞机下部的舱门。

跳下水,从这个舱门来到飞机内部。按下按钮后关闭螺旋桨。上岸回到控制室,从窗口再次出去,这次跳抓



至刚才关闭的螺旋桨处,就可以爬到飞机顶部。踩掉舱门落到飞机内部,终于找回了手枪。回到控制室,将刚才那两个麻烦的家伙解决后得到黄色钥匙卡和医药包。

现在出窗口向左行来到一间有积水的房间,跳入水中,扳下通道下方的拉杆后回到水面上。换气后潜入水中通道,经过一段漫长的旅途就可以找到 Secret #1玉龙。回到控制室,用黄色钥匙卡打开那扇锁着的大门。

按下按钮关闭那恼人的警报声,然后向右上楼梯,转动门前的转盘把门打开,进去后击毙从身后袭来的悍匪得到医药包。向右行,干掉从斜坡上冲下来的悍匪并拿了他留下的医药包后,转动旁边门上的转盘打开此门。干掉悍匪得到医药包后,劳拉在房间里还找到了自动手枪子弹以及鱼叉炮弹药。继续向里来到一间寝室模样的房间,拿起床上的鱼叉炮和自动手枪。然后按下靠门上铺的按钮,迅速从打开的天窗离开这里。

反身沿斜坡下滑,在到达尽头时迅速攀爬在梯子上,然后可毫发无损地来到这间有喷火孔的房间。移动房间中的箱子,将其中的一个移至正对喷火孔旁梯子的位置,然后从箱子上跳至梯子上,从而避开火焰。干掉一个悍匪后从他身上找到红色钥匙卡,沿梯子向上爬找到 Secret #2石龙,拿好后继续向前就可以回到先前积水的那间房间。

回到关闭警报器的按钮前,这次向左上楼,杀死敌人后得到乌兹冲锋枪子弹。避开滚筒陷井,然后用红色钥匙卡打开门。杀死一前一后两个悍匪,拿走他们身上的照明弹及医药包,再干掉左方平台上的持枪歹徒可得到散弹枪子弹。推动箱子并借助它跳进上方的入口,



杀死一个持枪歹徒可得到医药包。继续前进来到另一控制室,其中有需要绿色钥匙卡才可打开的门。拉下其中的开关注满身后水池中的水,现在就可以游至对岸了。

跳过右方的管道,在平台上找到一个开关,拉下它打开控制室中地上的暗门。从暗门跳下,经过一个斜坡的滑行后来到了下层。跳下水后,可以试试用鱼叉炮干掉水里的蛙人。爬上右方柱子的基座,找到 Secret #3金龙。干掉这里的两个悍匪后得到医药包。跳入水中,从另一根柱子旁的梯子向上爬至平台上,一路跳跃(建议多存档)找到绿色钥匙卡。沿原路返回,两次跳跃后就可以从上方的通道口离开。回到控制室内,干掉悍匪得到医药包后,用绿色钥匙卡打开门,再拉下控制室中的开关,就可以将水从先前的池子中移到另一个池中去。而后跳进有水的池子,沿对面的通道离开……

六、潜水区

Diving Area

飞身跳抓攀上对面的梯子,爬到上面按下尽头处的按钮关掉水下转动的涡轮。在涡轮后面可以找到榴弹,而拉下水中的拉杆可以打开右边的门。干掉一只狗和两个持枪歹徒。得到散弹枪子弹和乌兹枪子弹。避开吊钩陷井,经过两个平台的中转就可来到对岸(如果掉入水中,可从左方的通道回到原处)。干掉两个悍匪后得到照明弹和医药包。继续向前来到一个大斜坡前,站在正中央滑入中间的凹洞找到 Secret #1石龙。爬出后继续下滑,在尽头处奋力一跃跳至对面的平台上(落入毒液池中必死无疑)。

向左行,爬上长长的梯子,来到地上有个洞的房间。拿了地上的自动手枪子弹后跳入洞中,沿着斜坡反身向下滑去,抓住斜坡边缘。然后落下,再抓住下面T字形平台的边缘,爬上平台后干掉悍匪得到自动手枪子弹。在左下后方的小平台上有蓝色钥匙卡,来个助跑跳过去,拿到蓝色钥匙卡后从一端的通道离开。

回到T形平台,用蓝钥匙卡打开门。现在劳拉来到了一个回廊。干掉四只狗与一个喷火兵后,向右转,转动转盘打开门,发现通道尽头的门关着。回到回廊,打开另一扇门。干掉悍匪后推开左边门旁的箱子,露出一块坏掉的控制面板。跳入水中,干掉蛙人,沿通道前进,拉下尽头处的拉杆后转身,向右转进刚才打开的闸门。一路前进直至左方的墙上又出现一个拉杆,拉下后打开一扇先前无法打开的门。继续前进(后方的闸门已经关闭),循路回到水面。来到回廊,进入刚才打开的门。杀死三个敌人后得到医药包、自动手枪子弹以及散弹枪子弹。

看着直升机离开后来到两个喷火孔前,先拉下右边的开关,再按下左边的按钮。沿通道前进,落入洞中,可找到 M-16及子弹。回到开关按钮处,再重新操作一次,这次跳过地上的洞继续向前,捡起地上的机器线路板。回到先前坏掉的控制面板前,用机器线路板修好它打开门。干掉里面的悍匪和喷火兵后得到医药包,在地上还可找到鱼叉。

在一个桔黄色油罐旁可以找到一个暗门，里面的按钮用来打开水下的闸门。潜入水中得到 Secret ＃2 玉龙，而后沿水中的通道继续向前。干掉两个蛙人后，来到另一水池。爬上唯一可爬上的小平台，杀死两个悍匪后爬上高处的平台，拉下开关打开先前关着的另一扇门。顺原路返回进入刚打开的门，杀敌后得到医药包及乌兹枪子弹。这里也是一个控制室，拉下其中的开关可以移动水池上方的石板。通过它来到对岸，在这里找到了红色钥匙卡，但转动的齿轮却阻碍了劳拉。

跳过右边的两个箱子，按下里面的按钮从而放下了先前停直升飞机的地面。干掉两个歹徒与两条狗后，回到停机坪。跳进通道中一路前进，再往下跳便来到了核心控制室。杀死悍匪和喷火兵后，得到机器线路板。回到齿轮处，将机器线路板装进旁边坏掉的控制面板使得齿轮停止转动，取得红色钥匙卡。

回到核心控制室，用钥匙卡打开门。进去后一路前进，来到先前到过的一个地方。拿走先前杀死的敌人身上的物品和地上的鱼叉弹药，沿通道一路跳下前进，来到一间大房间。干掉两个匪徒后，可在旁边的小房间里找到 Secret ＃3 金龙以及一些乌兹枪子弹（如果你没有拉下核心控制室里的开关，这里的门是开着的。所以假如你无意中把门关掉了，就请再往核心控制室跑一趟吧）。最后来到那个受伤的人前，劳拉扶起了他……。

七、40 英寻(注)

40 Fathoms

潜艇失事后，劳拉在深水中沿着海底的废弃物潜泳，找到沉船后，从铁锚处的洞口进入沉船内部，而后赶快向上浮出水面吸一口新鲜空气(建议存档)。接下来从这里的另一个洞口潜进去，一路上躲开两条鲨鱼的袭击，连续穿过两个洞口，到达一封闭的舱中。在尽头处拉下拉杆打开底下的铁板，游进去来到一个漂浮着木箱的舱中就可以换气了。再次潜水穿过木箱中的洞来到隔壁的舱中，拉下其中的开关将放木箱的舱里的水排尽。回到放木箱的舱中，从最低的木箱向上攀爬跳跃，最后从高处的洞口落到一个空旷的船舱中，在原地立刻向右开火射死一持枪悍匪并得到医药包。注意前方深色的地板是一触即陷的，所以只要绕开深色地板就能捡到尽头处的 Secret ＃1 石龙。然后再由深色地板处落下，击毙此处的两个歹徒得到医药包和鱼叉弹。

从一低两高的木柱围住的地方靠着墙攀上右边的木柱（以劳拉面对墙而言，下同），由于这里木柱的顶部是斜面的，所以一站上去必须立刻向后跳到另一斜面上，然后迅速跃到最高的木柱上，再从这里来一个助跑跳，抓住对面物体的边缘方可到达这个船舱的出口。

扳下出口左面的开关打开一扇窗，然后一路跳跃向前，到尽头向左爬进刚打开的窗口。由于这个开关是限时的，所以动作必须一气呵成。跃入水中后避开食人鱼和鲨鱼的纠缠，就可以得到 Secret ＃2 玉龙。

回到开关处重新出发，在第一个分叉口向右行到转角处，由梯子爬上并拉下其中的开关打开一扇门。接下来再次回到开关处重新出发(建议存档)，在尽头处向右行，直行到底再向右来到刚才打开的门中，拉下其中的另一开关，将四个喷火孔中的前两个熄灭掉。而后迅速赶到那里拉下前两个喷火孔与后两个喷火孔之间的开关，打开先前打开的那个窗口旁的门。来到那里拉下里面的开关熄灭后两个喷火孔。但由于这些开关都是时限的，所以必须一刻不停地回到前面的开关那里再次将前两个喷火孔熄灭，假如一路上没有任何耽搁的话，时间大约刚好够冲过这条死亡走廊的，最后拉下左边墙上的开关就可以打开舱门了(建议存档)。接着跃入水中，杀死食人鱼后潜入隔壁的舱中。此时，舱门会立刻关上。迅速向上游到顶部，扳动拉杆将底部的铁门打开，然后进入其中扳动拉杆将顶部的舱门打开，此处可得到 Secret



＃3 金龙和一些鱼叉弹。不管食人鱼的搔扰径直向上游，最后终于可以露出水面呼吸到新鲜空气了。

上岸后沿着通道向前直行，向下落到一间堆满垃圾的船舱里，找到地板上的洞跳下，落到另一间堆满垃圾的大船舱里。在角落里发现一个木箱，将其向外拉两次，这样可籍此爬进一小舱中。拉下开关打开大船舱中央的天花板，上层的垃圾落下来彻底将下面的大船舱变了个样。然后从天花板上偏右的小洞爬到上层的船舱中，想办法来到垃圾小山的最高处，从此爬进一小舱中，拉下其中的开关打开一扇门。再次回到下层的大船舱，这次从偏左的小洞上到上层的另一船舱中，从这里的最高处来到一小舱中，拉下里面的开关将一处船舱内放满水。

回到大船舱，从与木箱相对的那一端爬到上面的通道。一路前行，跳入水中将蛙人干掉，然后从水中的通道潜游到露出水面，干掉两个家伙后得到医药包、鱼叉弹以及散弹枪子弹。拉下舱中的开关打开舱门，进去后此关任务即告完成。



[注] 英寻：测水深用的长度单位。

（待续）



自公元23世纪以来，国际立法团体JDA利用由罪犯组成的强大的星际开发力量，不断在银河系中开拓殖民星球。几个世纪以来，JDA已经开发并掌握了近千个星球，建立起庞大的银河王朝。但由于JDA利用淡水对各个殖民星球实行黑暗统治，以及对星球开发部队奴隶化的管理，引起了人民的普遍不满。积怨持续了两百余年，终于由“里卡斯事件”（详情参阅本刊1997.12游戏剧场）引发了各个殖民星球的暴动，让王朝的统治者们应接不暇。十年过后，各反叛军组成了自由战士联盟，并逐渐壮大成熟起来。他们同王朝的军队展开持久的游击战，在王朝的各个角落燃起了硝烟……

第一关　袭击阿尔西尼

自由战士 攻击统治者的水厂，并摧毁其防御力量。反击行动即将开始，但我们需要你在足够长的时间内保护我们的设施，以便能采集足够多的纯水以备所需。

胜利条件：

1. 建立一间训练所（TRAINING FACILITY）和一个兵工厂（ASSEMBLY PLANT）；

2. 摧毁所有统治者水厂的防御力量；

3. 存储8000单位的资源。

作战提示：

本关战斗很轻松，熟悉一下车辆受地形限制的感觉，这将是你今后常遇到的问题，只要消灭位于东北方统治者的基地和水厂即可过关（参见彩图1－1）。

统治者 一群反抗者占领了阿尔西尼星球上的一个水厂，摧毁那座水厂并消灭那些向我们发起挑战的人。

胜利条件：

1. 建一间训练所和一座兵工厂；

2. 消灭所有敌方运输车（FREIGHTER）和水厂（WATER LAUNCH PAD）。

作战提示：

此关给大家一个练习的机会，可先生产一个建筑机器人，造一座兵营，再造十余个小兵挡住自由战士的一轮攻击，之后就可以开始熟悉各种操作，最后消灭东南方自由战士的基地和东边的水厂即可（参见彩图1－2）。

第二关　毒气弥漫

自由战士 我们在佩尔仑（PERLEN）上的军队正在准备发展基地的时候，碰上了一群自称为统治者的军队，他们正准备在行星上重建统治者的势力。如果他们得逞的话，那么将加重星球上生物的污染程度，从而延缓我们展开更加深入的调查研究。

胜利条件：

1. 建立一座基地；

2. 摧毁统治者方的发电厂（POWER GENERATOR）；

3. 建立反击力量并摧毁统治者方的基地。

作战提示：

在紧靠西边水源的地方建立基地并构筑防线，然后在东边水源处建一座水厂和一座激光炮台，并驻防少量士兵。当有一定实力后，在中部地区构筑防线，挡住从西边过来的敌人，而后派出部队向北摧毁统治者方的电厂，再从北方绕过河摧毁敌人的水厂，断了他们的财路，最后从南方的路口向北发起总攻，直捣黄龙。本关应注意当部队远离基地时，敌人很可能会跑过来发动偷袭，不要让他们钻了空子（参见彩图2－1）。

统治者 一队反叛者组成的远征军正准备在佩尔仑（PERLEN）上建立一个基地，巩固你的基地然后摧毁他们的前哨。

胜利条件：

1、建立一座基地；

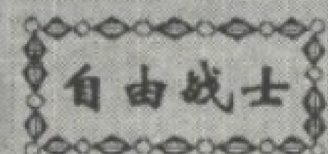
2、建立5座离子炮塔（PLASMA TURRET）；

3、摧毁自由战士方的所有建筑。

作战提示：

派一些士兵在基地东部的入口地段构筑好防御工事，同时还要守住最北方的路口，以确保我方水厂的安全，待积累一定数量的步兵和离子炮坦克后，就可从南边的路口向东南方发起攻击，应可轻易拿下敌人的基地。（参见彩图 2－2）

第三关　越狱



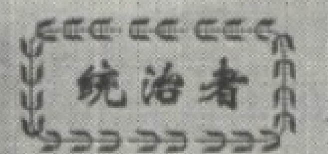
我们发现了渺无人迹的伦特（RHENT）星球上有一座监狱，拉德克（RADEC）军官就被囚禁在那里，并且我们得知统治者方的科学家们正在利用这些囚犯进行遗传研究。这座监狱建在一片沼泽地里，你必须设法接近那条通向监狱的小路，救出所有的囚犯并摧毁监狱，不能留下一点痕迹，我们再也不用受他们的压迫了。

胜利条件：

1. 释放所有囚犯；
2. 建立自己的反击力量并使拉德克重获自由；
3. 摧毁统治者方的监狱及其防御设施。

作战提示：

应当说真正的挑战是从这一关开始的。首先，我方小分队由西南角开始进攻，救出 4 个雇佣军和 2 个医疗兵，再向北攻至西北角，救出 3 辆前哨坦克和 2 个维修兵，此后挥师东进营救出 2 个建筑机器人和 1 辆采集车。而后迅速就地建起一座基地，水厂要紧靠水源。此时应在北部地带构筑强力激光炮台防线，阻挡从南边杀上来的敌人，东边的路口派几个兵守卫即可。当积累一定资金后，可去西边水源附近再建一水厂。若除去防卫部队外，你还拥有六、七辆战斗车辆和十余个小兵，有八千元左右的资金，那么就可酝酿进攻了。造 2 辆运兵车搭载 3 个建筑机器人和医疗兵、修理兵，沿东边向南挺进，消灭敌人基地东门外的防御炮塔后，迅速转移至最南边。在此稍作修整，然后进攻敌基地南门，并推进至中部防线位置。在敌基地南边兵工厂的位置建设兵营、总部，并在防线位置各建一激光炮塔。若此时部队伤亡较大，应先防守，不要冲入监狱。因为如果我方攻击监狱而又无法保证人员安全撤离，则统治者方会马上开始屠杀囚犯，极易导致任务失败。救出人质后，消灭对方就是水到渠成的事，在此不作多述。（参见彩图 3－1）



自由战士在附近建立了一座基地，他们袭击了我们的监狱并放出了许多囚犯。这些逃跑的囚犯和他们的营救者们正准备逃离此处，一艘太空船正等着把这些逃亡者运离这个星球。我们相信在附近会有一辆运送车正准备掩护自由战士军官拉德克离开，我们必须在拉德克逃走之前干掉他们所有的人。

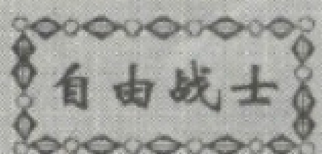
胜利条件：

1. 修理损坏的建筑并牵制敌方的火力；
2. 追捕并杀掉逃跑的囚犯；
3. 找到准备运送拉德克的车辆；
4. 击毁运送车。

作战提示：

本关应迅速把分散在各处的士兵集结起来防御总部，将远离基地的建筑卖掉。给一些小兵定义行走路径，让他们在基地北门巡逻。同时在北门防线处建离子炮塔，并驻防少量士兵。当生产出六、七辆离子炮坦克后，应马上摧毁北门东北方自由者的水厂，并建立起防线。建立水厂后，派少数士兵向北探路，扩大防御范围。率领新建的六七辆离子炮坦克和一些士兵摧毁北门上方的敌激光炮台，并建立起我方防线。此后，积蓄力量，由南至北再到西南角迂回进攻。最好能在东北方再建一道防线和一座坦克修理厂，因为有可能在此同敌人展开拉锯战。（参见彩图 3－2）

第四关　占领泰隆



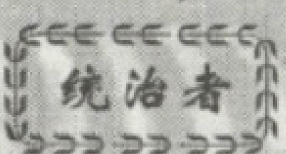
统治者们正在屠杀泰隆（TERON）上的居民，这个行星已经成为战争胜败的关键，我们不能失去在这个区域的影响。统治者的军事力量已经占领了安卡拉（ANKARA）的中心城市，你要重新夺回安卡拉，并在他们处死市民前，将他们驱逐出去。

胜利条件：

1. 保护所有桥梁，控制通往城市的道路；
2. 保护城市居民；
3. 摧毁城市中统治者的基地。

作战提示：

迅速在东南角建立防线，要点是在树林外多建炮台。由于资金尚不充足，所以不必急于造坦克。等拥有六、七辆战车后，向西进攻摧毁敌水厂，并建立自己的水厂，不要进攻大桥，与统治者相持一段时间后，可生产十余辆战车，两三个建筑机器人一举攻过大桥，并建立防线，挡住北方的敌人。然后再扩充实力，再进攻。要注意部队中损坏严重的单位应及时退出战斗修理。（参见彩图 4－1）



许多地方的叛逆者们都以提供供给来支持那些起义者们，我们不能允许这种情况在广大民众中生根，必须让他们知道为此所要付出的代价。敢死队已经被派往泰隆的几个主要城市。占领这个星球的中心，除掉所有妨碍治安的市民。

胜利条件：

1. 在城市中建立一座基地；
2. 消灭所有暴动的市民；
3. 摧毁城市四周的桥梁以切断自由战士的退路。

作战提示：

要合理安排建筑物的位置，周围中立者的建筑都可用强行攻击摧毁（开始时城内居民不会和你对抗，除非

你攻击其建筑），稳固好对东、东南和南方的防线后，先以较小代价摧毁东南方的敌兵营，再摧毁东边水源附近的敌激光炮台，并建立水厂和防线，待积累十辆以上离子炮坦克后，摧毁东边大桥和城市东北方自由战士的兵工厂。之后挥师南下摧毁大桥，完全肃清城内的残敌，再从东北地区渡水攻击自由战士在东北方的基地，然后从中部渡水攻击自由战士总部。（参见彩图 4－2）

第五关　水源之争

自由战士　我们的计划被统治者发现了，在水厂附近出现了一个庞大的敌坦克军团，一队统治者运输飞船也已经进入了行星的轨道，看来我们的建筑是保不住了，但你仍须全力抵御以保住我们的运水车。

胜利条件：

抵挡统治者的攻击，直至收集到 30000 单位资源。

作战提示：迅速放弃最南边三个水源的控制权后撤至北方水源处，使用手工卖水，迅速在东方水源附近建立水厂。卖掉基地水厂中的一个，让所有采集车都去东边三处水源采水，并加强防御。西边和中间的防御阵地靠近基地，造少数"烈士"备用。由于此关统治者方有泰绅坦克参战，其威力强大，我方应注意占据有利地形，控制要道并多建摄影塔。不必刻意攒钱，应多造部队并分散防守，留四、五辆蜘蛛车在总部里作机动部队，进攻时用步兵从山上骚扰，最后从东边进攻时应在山上各准备步兵和"烈士"支援。（参见彩图 5－1）

统治者　我们必须重新获得纯水提炼设备（WATER EXTRACTION COMPOUND）的控制权。所以你应尽快查清自由战士们的所在，他们可能会在发现无法保住设备时把它们破坏掉，而你的任务就是要确保那些设备的完好。

胜利条件：

1. 摧毁自由战士方的基地；
2. 重获纯水提炼设备的控制权。

作战提示：

此关有泰绅坦克参战，过关较容易。摧毁北方两边山上的兵营后，就可以进攻了。笔者的方法是用十余个步兵掩护 3 个建筑机器人，潜至自由者西方建两座离子炮台和一座兵工厂，大量生产泰绅坦克，由此向东扫荡整个自由战士基地。（参见彩图 5－2）

第六关　马里克的渗透

自由战士　统治者们认为他们研究所的位置很隐密，所以没有非常强大的防御措施。我们正可以借此机会偷取统治者的"悬浮"技术，以便研制出我们自己的空中武器，然后瞄准他们。

胜利条件：

1. 用你的渗透者去偷取统治者的悬浮飞船（HOVER FREIGHTER）的设计图；
2. 摧毁统治者的研究所（HOVER RESEARCH FACILITY）。

作战提示：

迅速造一建筑机器人，和其它部队一起到研究所所在的小岛北部建一座兵工厂，造十辆前哨坦克，在敌人援军赶到之前摧毁岛上所有防卫设施。将渗透者送入研究所，取得运输直升机设计图后，迅速送至总部，同时摧毁研究所。（参见彩图 6－1）

统治者　看来我们研究所的安全已经受到了威胁，一个较大的自由战士分队已经在那附近建立了一座临时基地，并且他们的一个渗透者已经从研究所内盗走了最重要的信息，从而使得他们获得了我们的"悬浮"技术。因此你必须立刻向那些自由战士发起总攻，要让他们片甲不留，而且一定要在他们离开这里之前毁掉所有的数据。

胜利条件：

1. 保护我方研究所；
2. 毁掉被窃的数据，消灭所有自由战士方的军事力量。

作战提示：

迅速摧毁小岛北方的桥梁，随后摧毁西南和南部的桥梁（亦可保留其少许耐久度，视情况随时摧毁）。在南部陆地上建立防线，摧毁基地西边的桥梁。由于地形较好，此关很容易防守。当生产出十多辆泰绅坦克后，从东边水面向北迂回，直逼自由战士基地，肃清残敌即可过关。（参见彩图 6－2）

第七关　狡猾的手段

自由战士　统治者向莱利恩（LYLEAN）发起了攻势，那里正在签署"和平协议"（PAXLIBERATI）。统治者组建了一支伪装成我方战士的中队，配合他们的其他部队一起向城市进攻，他们会在协议签订之前 30 分钟杀到你的基地前，你决不可以后退半步！

胜利条件：

1. 在 30 分钟内保住城市建筑，直到"和平协议"签订完毕；
2. 摧毁敌人的总部，在那里藏着偷来的设计。

作战提示：

本关重点是在城市外面消灭统治者派遣的"渗透者"，这样才能延缓敌方的进攻。在南部地区建好防线后，用摄影塔逐步推进。同时要吸引统治者的部队从西边进攻，以便我方利用有利地形消灭对方。中期以后可夺取东北方的水源，生产大量三管坦克，一举攻克统治

者主基地。(参见彩图 7-1)

统治者 窃取位于莱利恩郊区，自由战士基地中新式装甲车辆的设计图，然后复制他们的武器用来袭击城市的建筑和居民，这次攻击必须伪装成象一次自由战士方的伏击，这样一来，就会引起他们无政府主义派别之间的纷争，让他们狗咬狗去吧。你的行动必须在和平协议签订之前完成。

胜利条件：

1. 让你的渗透者潜入敌方以获得自由战士方的武器和建筑设计图，并建立起以自由战士方的武器组成的军事力量；

2. 在规定时间结束之前摧毁城市以阻止“和平协议”的进行。

作战提示：

此关难点主要在于窃取自由者的各种设计图，自由者并不会主动进攻你的基地。首先应定义好渗透者的部队编号，用运兵车送至西部地区。渗透者下车后，让运兵车出去侦察，发现对方步兵后，渗透者化装成其模样，然后进入自由者总部。偷技术的诀窍是每一名渗透者每次只偷一项技术。之后迅速建立三管坦克部队，从河东如图往南直扑自由战士基地。(参见彩图 7-2)

第八关　干燥器

自由战士 情报显示统治者已经完成了用于破坏水源的干燥器 (DESSICATOR) 的研究，并且正试图把这件设备从科尔派德(CORLPAD)移走，我们必须在此之前将其摧毁。我们的武器设计人员已经研制成功了一种新型武器——变象运输车 (PHASE RUNNER)，它能够让你从地下运送部队，你可以利用它来完成对统治者方研究所的伏击。不过当我们发起攻击时，统治者很可能会把设备撤离，我们决不允许这种情况的发生!

胜利条件：

1. 摧毁统治者的基地；

2. 阻止他们从这个地区撤走干燥器。

作战提示：

能顺利打到这一关说明你已经完全掌握了《黑暗王朝》的玩法。本关首先要做的是要消灭北方中间小岛上的摄像机，然后在西北部地区建立防御阵地，抵挡东、南两方面的敌人。生产十辆三管坦克，用两辆变像化运兵车偷运至东边统治者的基地，一举消灭其干燥器。而后再生产十辆三管坦克，将中部地区敌坦克厂趟平。(参见彩图 8-1)

统治者 只要有了干燥器，我们就能让自由战士们臣服于脚下。然而他们似乎提前得到了情报，因此向我们存放干燥器的研究所发起了大规模的进攻，看来守是守不住了，但我们不能让设备落入自由战士的手里。你必须将干燥器安全地送到指定地点，在那里，马特尔 (MARTEL) 上校将会带走它，并给你一些援军，而后摧毁所有自由战士方的侵略者。

胜利条件：

1. 将干燥器送到指定地点；

2. 重新建立一座基地，让自由战士从这里消失!

作战提示：

一开始迅速卖掉总部和两个电厂可获得三个建筑机器人，将干燥器和其它部队由东北地区沿西侧水路撤至西南角。此关我方可生产自走炮，让自由战士们尝尝火炮群的厉害吧(可测一测火炮的射程)。用毁灭者为火炮指示目标，很快就可摧毁北方的敌军基地。本关的诀窍是留一些部队在战区北部中央的一小岛上，这样可牵制自由战士方攻击你研究所的部队不会来打你的新基地。(参见彩图 8-2)

第九关　拯救

自由战士 吉尔·卡罗奇 (GIL KAROCH)，一个居住在特纳林(TERNALIN)的统治者一方的科学家，发明了一种药剂，它能够中和酶，这引起了我们的注意。所以你要做的就是攻击他的基因研究所 (GENETIC RESEARCH FACILITY)，并逮捕卡罗奇，然后将他送到宇宙飞船平台 (OFF-WORLD TRANSPORT PLATFORM)上去，以便我们能将他安全地带离特纳林。

胜利条件：

1. 越过统治者的防线，抓住卡罗奇；

2. 摧毁基因研究所；

3. 将卡罗奇送到宇宙飞船平台上。作战提示：

本关开始时我方部队数量占优，可迅速向南摧毁统治者的炮兵阵地和水源守备部队 (注意要摧毁摄影塔)。在水源附近建立基地，并迅速制造变像化运兵车，运载一些部队进入中央封闭地带，摧毁基因研究所。而后再用变像化运兵车运送一个建筑机器人进来，建立一个变像化工厂并升级，最后将吉尔·卡罗奇装入运兵车送至东南角的宇宙飞船平台即可。(参见彩图 9-1)

统治者 自由战士已经控制了我们的基因研究所，并抓住了卡罗奇，但他们无法马上将卡罗奇带离星球，所以你还有机会重新夺回基因研究所并带回卡罗奇。我们已探明自由战士方的一支舰队正准备将卡罗奇带离特纳林，但如果你能在他们的舰队进入行星轨道前将卡罗奇送到宇宙飞船平台，我们便能将他转移。

胜利条件：

1. 从自由战士手中夺回卡罗奇；

2. 在舰队到达之前将卡罗奇送到宇宙飞船平台。

作战提示：

此关应首先建立稳固的防线，并生产自走炮协助防

守。有一定实力后建传送器，生产侦察机为火炮指示目标，消灭中间封闭地带的自由战士守军。将建筑机器人传送进入封闭地带，建一个传送器，将吉尔·卡罗奇传送至东南角的宇宙飞船平台即可过关。(参见彩图 9-2)

第十关　围攻因德拉

自由战士

因德拉（INDRA）在统治者的围攻下已经快被攻陷了，因此我们的一艘运输飞船已在星球轨道上待命，准备随时将在此参加会议的重要人物带离。目前统治者的军队正准备在城市外面卡扬(CANYON)的入口发动强大的攻势，你必须坚守基地，直到拉德克(RADEC)和其他参与会议的人员离开星球。而且你还必须摧毁统治者的所有空中力量，以使运输飞船在离开时不受到攻击。

胜利条件：

1. 保护所有的总部（HEADQUATER）和包括拉德克在内的所有参加会议的首领；

2. 在一小时内建立起你的空中力量，摧毁统治者方的所有补给平台(REARMING DECK)。

作战提示：

此关应首先将在基地外面的步兵后撤至基地两侧的山上并分散开，五个建筑机器人可作如下安排：在基地北方山上建一座兵营，在水源旁建一座水厂，在最东南角建一座电站，在总部旁建一座兵工厂，在山口窄道出口处建一座激光炮塔。此后若摄影塔遭到攻击，则立即将其卖掉，迅速升级总部和兵工厂，造两门火炮，并在激光炮台后面增建一无后座力炮台。

升级兵营后造一个渗透者，化装成敌人到山口外为炮兵指示目标，此后应在两翼的山上各建两座激光炮塔抵御敌人从陆地和空中发起的攻击。将总部升至第三级，建造飞船补给平台。此时应把资金主要用在炮台修理和补充上，当有剩余资金时可制造轰炸机协助防守。当攒足十架飞机后，突击统治者方的基地（之前可用渗透者侦察一下），避开其基地内的离子炮台，摧毁一个补给平台后，迅速撤回己方基地补充弹药并修理，在挡住统治者的一次反扑后，再将敌人剩余的一个补给平台摧毁即可过关。

本关的要点是不要过多地生产火炮，不要建太多的高级炮塔，而是修建一般的激光炮塔，位置应该是山背靠我们一侧，并留足够的金钱修理。另外，注意炮兵攻击对方时，不要误伤我方的渗透者。(参见彩图 10-1)

统治者

因德拉的围攻马上就要结束了，自由战士的军官拉德克和其他参加会议的高层人员正准备在那里陷落之前离开。如果这些人死了的话，敌人的信心将会崩溃，我们不能让他们逃走，你现在就向自由战士方要塞的出口发起攻击，并击毙他们的所有首领，在他们逃走之前摧毁那里。

胜利条件：

在敌方所有首领离开行星之前摧毁他们的基地和总部。

作战提示：

此关应多造中子炮台，再造少量泰绅坦克以备不测。另外还要多造炮兵，用毁灭者和飞机为炮兵指示目标(敌人有防空时用毁灭者，无防空时用飞机)。巩固好防守后先向南扫荡自由者的基地，再肃清西方的残敌。在中部位置建立防线即可做到反客为主，此时应以防步兵和空军为主，用火炮猛轰龟缩在山里的自由者部队。当你的泰绅坦克攻进去时，自由者们应该只剩下少量电厂、水厂之类的建筑了吧。(参见彩图 10-2)

第十一关　最后的坚守

自由战士

拉德克军官和其他参加会议的幸存者正准备在艾尔米安（ELMAEAN）重新集结，但统治者的军队已向那个星球发动了入侵，迎头痛击可以有效地阻止他们的前进，我们必须腾出时间来重新建立力量。统治者正在轰炸我们的基地，因此你需要先把基地转移到一个安全的地方，再将可恶的统治者赶出这个星球！

胜利条件：

1. 将你的基地转移到一个安全的地方；

2. 保护拉德克军官；

3. 重新部署你的军事力量并摧毁统治者的一切有生力量。

作战提示：迅速卖掉基地，将大部分部队撤至东部，重建基地。造一辆蜘蛛车在中部路口(图中椭圆范围内)活动，一定要让统治者知道你在这一地区的存在，将其主力吸引过来，同时迅速在蜘蛛坦克东边树林后面建立防线。生产四、五辆自走炮，用变像化运兵车送到基地西北方的小山上，有一定资金后去北部水源处建一水厂。生产两架轰炸机，消灭统治者在基地外的火炮的摄影塔后，用炮兵摧毁其在东南方水源的防御工事，并建立自己的水厂(一定要在有足够的实力后再进攻)，之后在南部建立防线。这时可将进攻部队移动至我方开始出现的地方，你可以说一声："我回来啦！"(参见彩图 11-1)

统治者

很明显，在因德拉的攻防战中，自由战士的军官拉德克和本特里尔（BANTRILL）已经逃到了太空船上。但幸运的是，我们最近从巴特尔(BAATOR)得到秘密消息，拉德克出于对战争的考虑，已和他的残兵败将们转移到了艾尔米安上的一个临时基地，趁着他们正在重新建立军事力量的时候发起袭击吧！我们已经在你的基地里放置了一种新型武器——裂缝产生器（RIFT CREATOR），它可以使自由战士这个毒瘤在还未扩散前就从整个世界上彻底消除掉。我们已查明拉德克因受伤正在艾尔米安的一家医院里治疗，如果

你能干掉他的话，他的部队一定会发生叛乱，所以无论如何也不能让他活着离开这个星球。

胜利条件：

1. 摧毁所有的自由战士方的野战医院（FIELD HOSIPITAL），并杀掉拉德克；

2. 消灭自由战士方剩余的抵抗力量。

作战提示：

本关的诀窍是用渗透者寻找敌人的医院并指示目标。此关的防守方式想必大家看过前面的攻略后都已了解，但不久敌人便有辆地震车来进攻，因此防御工事不要太密太集中，其它建筑尽量靠南边建。当拥有十门左右的火炮后，可先攻下基地北方水源附近的防御工事，并在此建一座小型基地。继续积攒资金，造一个裂缝产生器，摧毁北部的医院后，自由战士们内部会发生内哄，不要犹豫，乘机使用裂缝产生器让他们的基地消失吧！（参见彩图 11－2）

第十二关 死亡之音

自由战士 统治者在莫纳特（MONAT）又造出另一个干燥器，如果他们将它用于战争的话，我们是无法抵挡的。我们并不知道这种武器藏在哪儿，所以，你必须摧毁所有你所能看见的东西，将它们夷为平地。

胜利条件：

摧毁所有统治者方的建筑。

作战提示：

由于统治者拥有裂缝产生器，所以我方建立防线时应注意各种建筑物应分散一些。只需在水源北方建一无后座力炮塔，其余地点，例如河沿只造激光炮塔和防空炮。此时敌人有数门火炮部署在河东，故应尽快造出七、八架轰炸机。注意先不要派采水车去我方基地北方的水源采水，需先消灭统治者方的水车，而后再去就可以了。然后派出轰炸机群由此向东南方轰炸河对岸的敌火炮阵地，注意绕开躲在树林中的敌高级防空塔。一轮攻击过后返航补充弹药及维修，如此时已有十架以上的轰炸机，则可攻击东南角统治者的基地，摧毁其防空炮塔和裂缝产生器，而后便可动用火炮消灭西北角的统治者基地，并在中部地区防线处建一个小型基地，将火炮和建筑机器人用变像化运兵车送至东部高原，在此建一些防御设施即可用火炮轰击统治者的所有基地了。（参见彩图 12－1）

统治者 我们的干燥器已经装配完毕并准备使用，自由战士们正在莫纳特对我们发动强大攻势，目的是要摧毁这件武器。我们要给他们一个迎头痛击，将其个个击毙，他们的命运正握在我们的手里！

胜利条件：

摧毁所有自由战士方的部队和建筑。

作战提示：

首先在基地的西、西南和南边建立防线，多造火炮用以防守，一但有机会就袭击基地西方水源处的敌防御设施及三管坦克部队。架设桥梁供采集车取水，建两个裂缝产生器，能量蓄满后就马上摧毁下方的自由战士基地。本关总的原则就是进攻用裂缝产生器，防守用中子炮塔和防空塔硬“扛”，再配以火炮歼灭的策略。应注意一点的是，多造步兵，分散在防线前面，一有机会就向前探索，此举一方面可为火炮指引目标，另一方面可提前引爆敌人的地震车，减少基地的损失。（参见彩图 12－2）

第十三关 未知的明天——图格的命运

很高兴你能通过前面这些战役的考验，我的朋友，我认为你拥有挽救图格民族以及整个银河系的能力。不要感到惊奇，我正是爱尔菲斯·图格——图格社会的领袖！图格的世界被 JDA 与自由战士之间的战火所毁灭，这是你亲身经历过的。我知道，图格几个世纪以来一直保持着追求科学与和平的精神，虽然拥有世间最卓越的科技，但却没有任何有关战争的经验，在无情的战火下就象一个身无寸甲的孩子。所以我为你创造了前面那些模拟战役，经过这一连串的考验，我相信你已经拥有了卓越的战略领导才能，现在我就把你传送回图格社会遭受灭顶之灾前的一刻！在那里，你不但要保护图格，还要保护自由战士一方轨道武器防御系统的安全，否则残暴的 JDA 王朝将军葛瑞格就会向这个星球施放“干燥剂”。将统治者和自由战士统统赶出这个星球吧，你可以改变图格的命运！

胜利条件：

1、保护自由战士方的轨道武器防御系统（ORBITAL DEFENSE MATRIX）；

2. 摧毁所有统治者方和自由战士方的军事力量。

作战提示：在图格星球你可以建造、使用统治者和自由战士双方的设施，不过你无法使用双方杀伤力最强的终极武器。另外图格还为你提供了格外充足的资源，因此这场战役关键就是：最快速的花钱！（参见彩图 13）

出品公司	ACTIVISION		
载体	光碟	系统	WIN95
语种	英文	类型	即时战略
画面	★★★★	总评：91	
音响	★★★★		
操作	★★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★★	晶合实验室	



★NEW CHEATS

黑衣人
Men In Black

在游戏中按 ESC 键退到主选单中，然后输入“DOUGMATIC(必须大写)”激活欺骗模式，即可输入下列秘技(必须大写)：

AGENTJ:变成队员 J
AGENTK:变成队员 K
AGENTL:变成队员 L
AGENTX:变成队员 X
GIVEME:获得所有武器
LOADME:弹药无限
HEALME:生命力全满
PROTECTME:无敌
MOVEME:得到所有地点的存档
KILLEM:敌方全灭
ARCTIC:进入“北极”隐藏关
HQ:进入总部

风魔战Ⅱ——人类反击
War Wind Ⅱ: Human Onslaught

按下 Enter 就能输入下列秘技，然后再按 Enter 进行确认，若成功游戏将会显示“Cheatermost foul”。

!the sun also rises:显示整张地图
!golden boy:得到 5000 能量和 1000 丁烷
!the great pumpkin:获得整场战役的胜利
!i am the bishop of battle:获得单个任务的胜利
!on a mission from gawd:加快建设和收获能源的速度

黑土
Dark Earth

按 P 键暂停游戏，输入 FORTYTWO 并按 Enter 确认，将会出现“Easy Mode On”的文字，即可输入下列秘技。

Ctrl－D:主角血全满
D:将对手的生命点数降到 1

末日烽火
Nuclear Strike

(一)选关大法：

在输入 PASSWORD 处可输入以下选关密码：

JUNGLEWAR　第 1 关
BUCCANEER　第 2 关
DETONATE　第 3 关
AFTERSHOCK　第 4 关
CHESSPIECE　第 5 关
BASTILLE　第 6 关
LIGHTNING　隐藏关

(二) 特殊功效：在输入 PASSWORD 处可输入以下秘技（若秘技输入之后未将其中的 10 个字母输入栏填满，务必按右箭头将光标移到最后的空栏，再加以确认）。

UNLEADED:无限燃料
GUNSRUS:无限弹药
CHAINMAIL:无限护甲
EAGLEEYE:侦察模式(无论是你还是敌人都不能发射子弹)
OLDSCHOOL:鸟瞰视角
MADBOMBER:对地发射导弹，无限弹药
CHEESYPOOF:无限燃料、弹药、护甲

喷气摩托
Jet Moto

要开启秘技模式必须完成下列步骤：

1. 先在 Intermediate 难度下夺取巡回赛的第一名，这样将会出现 4 条新赛道

2. 再在 Professional 难度下夺取巡回赛的第一名，这样将会再出现 2 条新赛道

3. 再在 Professional 难度下夺取巡回赛的第一名，这样将会出现最后 1 条新赛道

4. 再在 Professional 难度下夺取巡回赛的第一名

这样回到标题画面，画面中央的车手口中伸出的对话框里会出现“Codes Enabled”的字样，现在就可以输入

下列秘技了：

CONTORTIONIST：超重力模式

JETPACKSPECIAL：火箭车模式

2XSTUNTS：特技点数加倍

ZIPPYNODRAG：无反作用力

SCREECHNOW：空气煞车

YAHOOLOOKIE：关闭摄像机

ZOWIEZOOM：增速次数无限

SWOOSHSKATE：冰车模式

BRAINIACPLUS：画面颠倒

铁人 47
Team 47 Goman

按住“～”或“F6”键不放，输入下列秘技，然后放开“～”或“F6”键即可。

POWER：消除本关老怪的 AI

OWQUITIT：退出游戏

YOUPYRO：将控制的机甲斗士换成本关的老怪

YOUTWIT：将控制的本关老怪换回机甲斗士（在使用了 YOUPYRO 之后）

WIPEOUT：干掉本关老怪

TRIPWIRE：自毁

POWERUP：将老怪的血格加满

POWERTIE：将机甲斗士的血格加满

TYPEWRITER：显示画面帧数

真人快打三部曲
Mortal Kombat Trilogy

1. 进入隐藏关卡：在选择角色画面中，将光框放到 Sonya 上再同时按下“↑”和“START”键即可。

2. 选择隐藏角色 Chameleon：在选择角色画面中，将光框放到任何一个带面具的忍者（如 Scorpion、Reptile 等等），再同时按下后退键、轻拳、重拳直到进入游戏画面即可。

巡回汽车冠军赛
Touring Car Championship

CMGARAGE：得到额外的车辆

Tank：可以通过按喇叭来向对手射击

Flexmobile：后轮驱动，行车时能很好的紧贴地面

XBOOSTME：进入不可思议的幻境模式

CMCOPTER：切换到直升机视角

CMSTARS：背景变成夜晚星空

CMNOHITS：可以穿越对手的车辆，即对手的车辆看得见，却无法与其相撞

CMMICRO：切换到鸟瞰视角

CMCHUN：进入 Kart 车模式

CMDISCO：进入迪斯科模式

CMFOLLOW：进入电影运镜模式

CMLOGRAV：进入低重力模式

CMTOON：进入卡通模式

★ UPDATED CHEATS

起 义
Uprising

除了在去年十二月上公布的秘技之外，该游戏还有以下补充。

1. 无敌大法

游戏中按下“M”，画面左上角会弹出一个对话框。然后在里面输入以下秘技：

dangerous：弹药用之不尽

chump：生命值迅速复原，当连续键入两次“chump”，生命值就永远保持全满

tuff：获得超级武器

2. 获胜捷径

在战役模式的选关画面上输入以下秘技：

nofog：打开遮罩在行星（关卡）上的迷雾，连续键入两次后就可以选择游戏中所有关卡

dread：当前行星不战而胜

极端反击
Extreme Assault

除了在去年八月号上公布的秘技之外，该游戏还有以下补充。

1. 欺骗模式

在美国版本中须在主菜单中键入“oh dear”（注意都要是小写），这样才能启动 Cheat 模式。在其他版本中则是键入“levelx ”（请不要忘记在 x 后留下一个空格）。然后在游戏中键入以下内容：

ALT + 1：弹药全满

ALT + 2：当前武器升级

ALT + 3：能量全满

ALT + 4：进入无敌模式

ALT + 5：不明

ALT + 6：结束本关任务

ALT + 7：使敌人不能活动

ALT + 8：切换到直升机模式

ALT + 9：切换到坦克模式

ALT + 10：超级速度

2. 袭击模式

在主菜单中键入“EMERTXE”（注意都要是大写），启动 Assault 模式，然后在游戏中键入以下内容：

ALT + U：驾驶 UFO

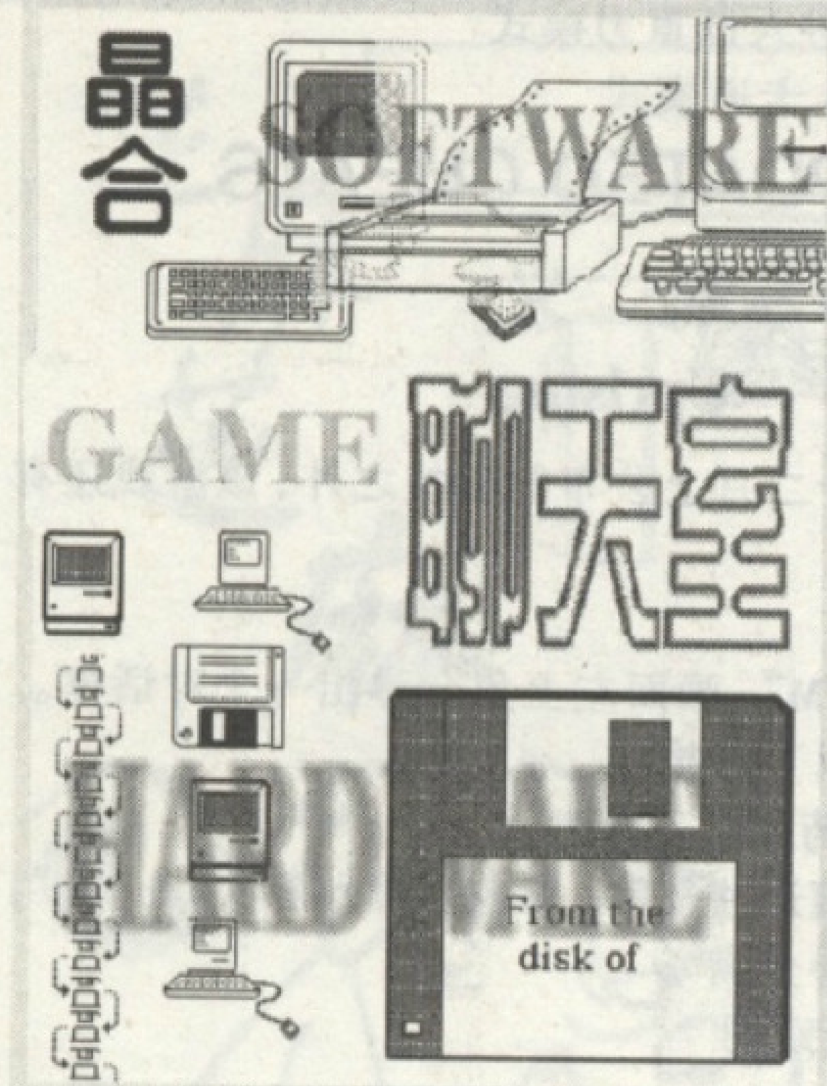
ALT + F：不明

ALT + L：不明

ALT + T：不明

★Our E－mail: tianjiao@online.sh.cn

★Our Homepage: www.see.online.sh.cn\ Tianjiao



"主持轮流做，今天到我家"，虽说只是个临时代理，却也少不得要兴风作浪一番（此处省去自夸之语若干……）。言归正传，还是先来听听百家之言吧。

"剑气一舞动四方，迎风挥刀斩魍魎""铛铛铛、铛铛铛，我挖、我挖、我挖……"怎么啦？我张知秋弹指一挥间，剑客变农夫？也许是在为第二个结局作准备吧！（夫妻双双把家还，你生伢来我种田）。 重庆 刘雷

航："柳蝉凤：'他爹，孩子都快饿成标本了，你还在睡觉，快去种田！'，张知秋：'再睡五分钟，就五分钟，我一定起来！（面向大家，流下悔恨的泪：求求大伙，Load Game吧，我一定不负杨青兄弟的重托！呜呜）"

蜜蒂的音速刃、铁诺的炽炎刀、罗德曼的凄湟斩……，简……简直是令人爽……爽呆了（我只会这一个形容词）！ 北京 某人

航：哇！终于有人赏识《炎龙骑士团Ⅱ》了（干涸的眼眶中挤出两行清泪），我已经好久没有……，唉，曲高和寡……

《地下城守护者》：扮演一个充满反叛精神的悲剧性英雄真是过瘾，决不妥协，也不屑为自己辩解，让生活在温暖阳光下的人们奔走相告，把我残暴和恐怖的恶名传播到每一个角落，而我则在阴暗潮湿的地下城里享受自己的孤独——这就是我，一个地下城主注定的命运，为远离那些丑恶的人类，我不惜付出任何代价。

武汉 李响

某君沉溺于《文明Ⅱ》中不能自拔，技术虽"菜"，却也屡败屡战：先言以产业报国，不果；再言以贸易富国，未遂；三言以军事强国，中夭；万般无奈之下，只得大行综合治理之道，未几，国破。

江苏 励凡

随着《VR战士》、《雷电Ⅱ》等游戏的成功移植，我们可以坐在电脑前痛痛快快地玩上一通，不用顾忌什么儿女情长、什么刀光剑影，让它去吧？依我看，这可比玩"仙剑"、"C&C"痛快多了，这才叫真正在"玩"游戏。

天津 金苏

仙剑神曲 少年不堪弄情愁，泛小舟，付水流。可怜彩蝶，风雨花满楼。仙人奇侠虽逍遥，妖魔道，爱义柔。红尘方丈有恩仇，剑气收，笛音休。憔悴宽衣，红颜为君忧。霜雪依稀灵珠泪，奴有梦，月如钩。 湖北 李江

航：哇！好……好……好难懂……（开个玩笑）

但愿来年"仙"下去，TOP TEN上展新篇。

北京 王一男

《极品飞车Ⅱ》中优美的风景加上顶尖级的跑车，哇，太酷了！这么好的游戏，大家都投它一票吧！

航：唉，"饱汉不知饿汉饥"。我仰天长叹（看看下面何晨光读者的来信就明白我的意思了）。由于腰包中银子太少，所以一直没有让机器LEVEL UP，结果直到现在仍开着4X4的老爷车（486+4M）乱逛，希望在《大众软件》大发展的今天也能给我们这些VERY POOR的"老家伙"们留下一席之地。 内蒙古 何晨光

《三国英杰传》掉出TOP TEN的那会儿，我心里可真不是滋味。除了长叹"无可奈何花落去"之外，叫我夫复何言！可即使如此，我也要狠狠地投你一票，因为，"这样好教我心里暖和"（葛朗台语）。 江苏 吴春刚

近日试了试《魔神传记Ⅱ》，让我感到《仙剑》的迷宫真是太简单了。 河南 王帅

看着TOP TEN，还是"心太软"，不忍心对"仙剑"下手。其实，"剑"迷们的"心太软"只能说明国产游戏的悲哀！ 福建 许靖

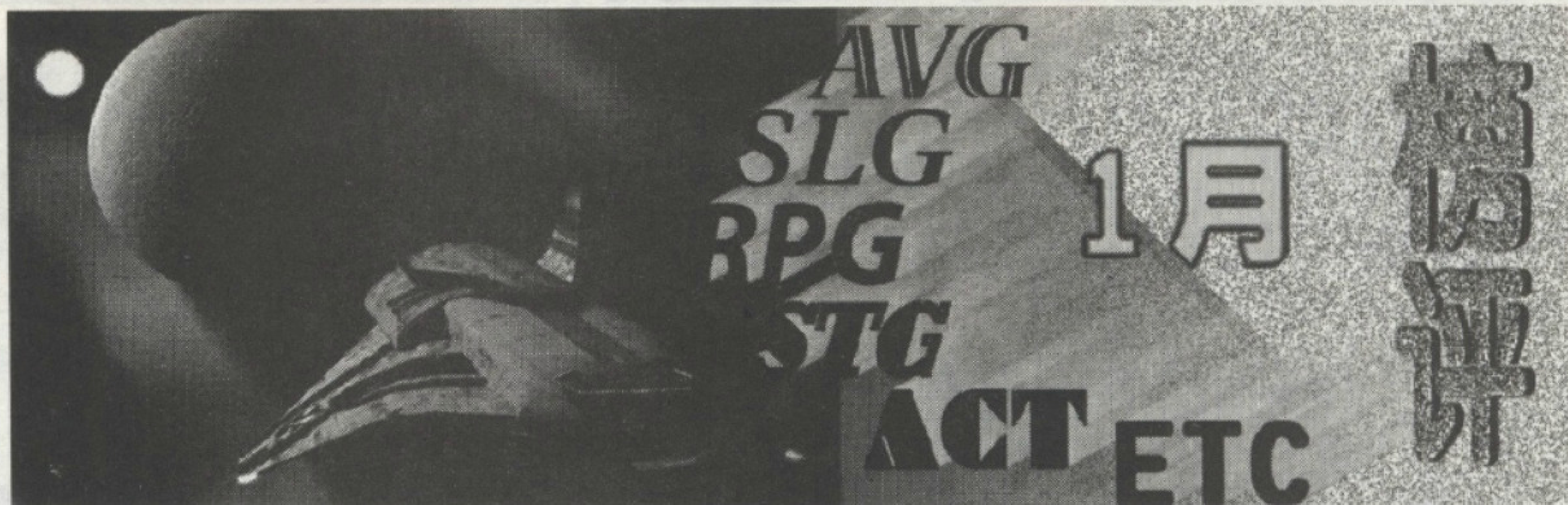
据我不完全统计，97.1到97.10的TOP TEN上游戏的图片有以下重复：97.5和97.9的《金庸群侠传》、97.4和97.6的《魔兽争霸Ⅱ》、97.2和97.3的《仙剑奇侠传》……。 吉林 靳嵩

航：首先，我代表晶合实验室的全体成员向和靳嵩读者一样细心的同志们表示十二万分的敬意，正因为有这样细心的读者，我们《大众软件》才会日益壮大（下次我们一定……，雨："又没新图了"，咚……昏倒，），另外，值此新年之际，向大家道一声新年好，我们编辑部收到了好多好多读者寄来的贺年卡，真是十分感动，不过，也实在让我们拣信的胳膊酸了好一阵子。

特别感谢以下参与榜评的热心读者

北京	牧童	江苏	周磊
内蒙古	汪洋	浙江	卢晓剑
山东	刘东	广州	黄霖
江苏	姜平	四川	丁燕琳
江苏	樊小雪	甘肃	杨莹罡

以上读者各获得由**清华同方股份有限公司软件与系统集成公司**提供的**《绿茵桑巴舞——跟济科学足球》**一套。



花了几天的时间终于看完了厚厚的几大摞信，有一封署名凌波的信引起了我的注意，确切的说是让我汗颜，我们还是先来看看这封信吧。

“不想再评论“仙剑”，因为从前的‘李逍遥’们的深情已经快把晶合实验室淹没了；也不想评论“C&C”……，那么评什么呢？就评评 TOP TEN 的榜评吧。我是从第一期的《大众软件》开始读的，那时似乎是以为姓钟的‘前辈’掌榜，常在图片一侧批上几句妙趣横生的评语，虽是自说自话，倒也不甚寂寞。而后，一帮‘晶合’们夺取了掌榜大权，虽是热闹了许多，但是空气中的‘火药味’也好像浓了不少。

打个比方，TOP TEN 好比一座小楼，当年的主人独居于斯，左手一杯香茗，右手一堆光碟，细赏之间吟咏几句，便成榜评。后来主人‘迁走’，此楼改作茶馆，南北行客咸聚于此，你一句，我一句，倒也是热闹非凡，不过那份淡淡的韵味，就此荡然无存……

不知诸位看后有何感想，反正我是颇有同感。无奈本人才疏学浅，巧言绝句偶一得之尚可，若要妙语连珠却是难以为继，俗话说，“巧妇难为无米之炊”，同样的游戏，同样的排名，任你巧舌如簧说上几个月也得江郎才尽，殊不知，当年的那位小钟同志就是因为这种原因才……，如果以后的榜评大家仍然无法满意的话，唉，那还不如改成晶合聊天室算了(“你说什么！”，雨在一旁怒声喝斥，“没……没什么”，我退到墙角)。话虽如此，榜评却是一定要评的，我们争取评出新意，而广大读者也要多担待点儿才是。

其实对于《仙剑奇侠传》的久居不下，大家也无须太多挂念，既然大宇的狂徒们已经发出话来，在 1998 年推出《仙剑奇侠传Ⅱ》，相信其二代推出之时，就是这个老爷爷下榜之日吧，放眼一看，在 TOP TEN 上还有许多游戏是同理可推的，像《古墓丽影》、《大富翁Ⅲ》、《大航海时代Ⅱ》、《足球 97》等等。

其实，最令我不解的就是《金庸群侠传》和《绝地风暴》，对于《金》，我实在没有什么话好说，结构松散，人物刻划不鲜明，如果不是金庸爷爷在我们心目中的崇高形象，能在 40 名之内看见它都是它的幸运。还有《绝地风暴》，它的成功在于它的汉化，它的失败也在于它的汉化，全中文的界面固然方便了大家也包括我，可是在对一些名称的翻译和任务的配音上这个汉化公司却是无庸置疑地偷了一把大懒，令人觉得不伦不类。(小人愚见，如又不入眼处，还是略过不看为好)

《地下城守护者》仍以几何极速度上升，如今已是第五名了，想不到扮演反派在我们这个文明古国里也这么吃香，真是世风日下呀，道之不存，久矣。

TOP TEN 排行榜游戏大家已经评得太多，同是上榜游戏，总不能厚此薄彼，实际上在 TOP TEN 榜外，有许多的优秀作品，在某些方面，它们做得要比榜内游戏优秀，相信它们的潜力还未被大家所认识。

举个例子，《炎龙骑士团Ⅱ》就是一款不可多得的精品，当然，这也是一款比较古老的游戏了，就我个人来说是非常非常的喜欢，可每当我这种感情一不小心在实验室流露出来的时候，却总是遭到他、他、还有他的一片嘘声。其实《炎龙骑士团Ⅱ》中的写情一点儿不比“仙剑”差，而它较《仙剑》更胜一筹的是，和《超时空英雄传说Ⅱ》一样，《炎龙骑士团Ⅱ》中还有能让你热血澎湃的友情，而且听说汉堂就要推出它的外传了，相信这次应该能冲进前十了吧。

类似这样的游戏还有很多，像《侠客英雄传Ⅲ》、《魔法门之英雄无敌Ⅱ》、《文明Ⅱ》、《双子星传奇Ⅱ》等等等等，都是各有各的绝活，但是却始终上不了榜，不能不说是一种遗憾。

由于电脑特别是电脑游戏在我国的普及只能说是“小荷才露尖尖角”，越来越多的电脑玩家们正在加入到我们中间来，在他们接触电脑游戏的初始阶段，很显然他们会选择一些比较容易接受的、大家都比较认可的游戏作为第一选择，所以，一些曾经优秀过的游戏必然会较长时间地占据我们的 TOP TEN，没关系，相信过一段时间，我们的玩家成熟了，国外优秀游戏引入的时间差也不成问题了，那时，我们 TOP TEN 的更新率也就不成问题了。

晶合实验室 航

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 命令与征服 (1008票)
2. 仙剑奇侠传 (942票)
3. 暗黑破坏神 (670票)
4. 地下城守护者 (240票)
5. 金庸群侠传 (132票)
6. 足球97 (130票)
7. 绝地风暴 (120票)
8. 古墓丽影 (98票)
9. 魔法门之英雄无敌Ⅱ (66票)
10. 侠客英雄传Ⅲ (60票)

10—30名游戏排行榜

11. 魔兽争霸Ⅱ (438票)
12. 神雕侠侣 (402票)
13. 侠客英雄传Ⅲ (384票)
14. 超时空英雄传说Ⅱ (354票)
15. 魔法门之英雄无敌Ⅱ (340票)
16. 极品飞车 (306票)
17. 三国志英杰传 (296票)
18. 主题医院 (282票)
19. 孤胆枪手 (234票)
20. 炎龙骑士团Ⅱ (212票)
21. 三国志Ⅴ (194票)
22. 文明Ⅱ (192票)
23. 篮球97 (168票)
24. 赤壁 (154票)
25. 足球经理 (130票)
26. 足球96 (114票)
27. 主题公园 (112票)
28. 傲气雄鹰 (98票)
29. 模拟城市2000 (96票)
30. 双子星传奇 (92票)

一月幸运读者

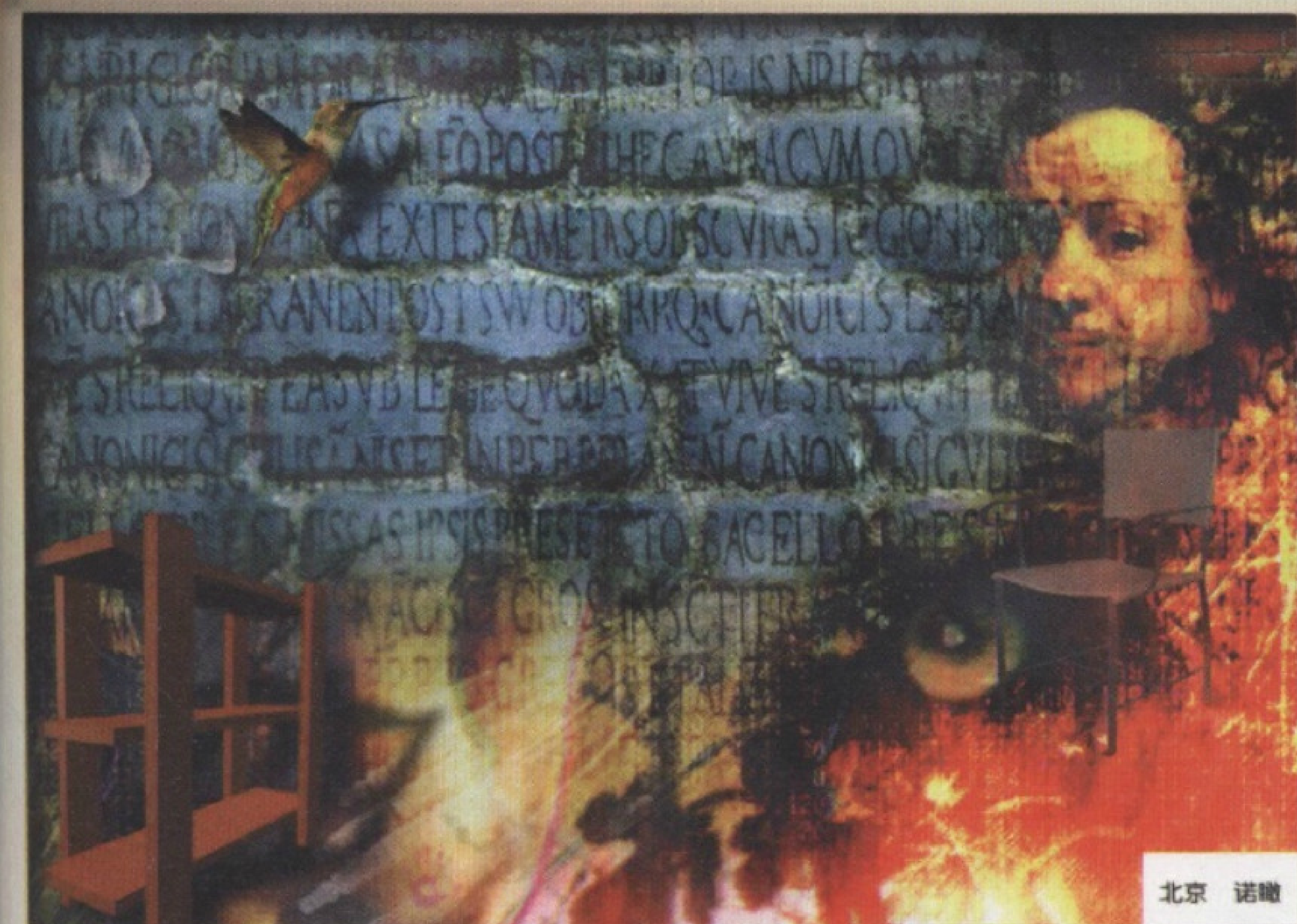
刘　威　北京市宣武区
张亚平　北京市崇文区
丁伟丽　华东理工大学
庞　言　吉林省长春市
冯佳佳　辽宁葫芦岛市
孟凡宇　辽宁省沈阳市
吴　牧　江苏省苏州市
郭海东　内蒙古呼和浩特
沐森林　江苏省南京市
罗建平　江苏省南京市
华劲涛　江苏省无锡市
孙　玥　安徽省滁州市
王　河　浙江省兰溪市
文俊杰　广东省广州市
刘　蕾　湖北省襄樊市
郑桦楠　河南省开封市
查进旻　四川省自贡市
孔　亮　甘肃省兰州市
李　华　浙江省杭州市
张钦华　福建省福州市

以上读者各获得由**清华同方股份有限公司软件与系统集成公司**提供的《绿茵桑巴舞——跟济科学足球》一套。

电脑美术作品设计比赛

入围作品选登

注：大奖评比活动尚在进行中，图中所示之作品仅为较早寄到的优秀作品。



北京　诺瞻



北京　易水寒



上海　刘彦明



上海　刘彦明



第三届大众软件奖系列活动之一

CORE

古墓丽影 II

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

劳拉回来了……

即将上市
诚征分销

VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权
北京新天地互动多媒体技术有限公司代理
SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO.,LTD
北京市海淀区哨子营1号 100091（北京市982号信箱）
电话：10-62862035　10-62862037/38/39/40转119,120
传真：10-62862036



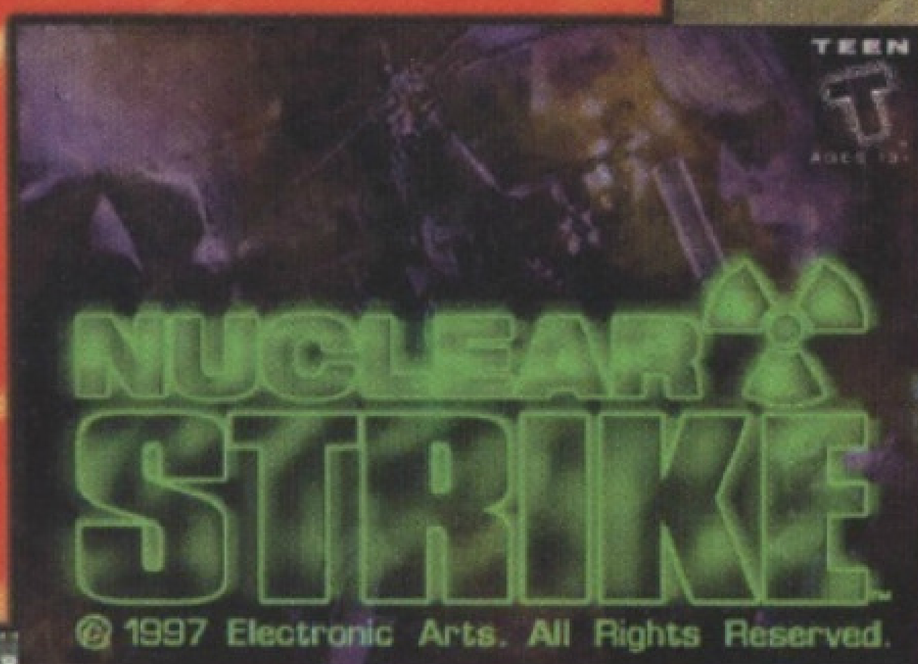
SunTendy

EIDOS
INTERACTIVE









TEEN
NUCLEAR
STRIKE
© 1997 Electronic Arts. All Rights Reserved.




末日烽火

统治者

黑暗王朝

攻略图示

Imperium


图13


图1-2

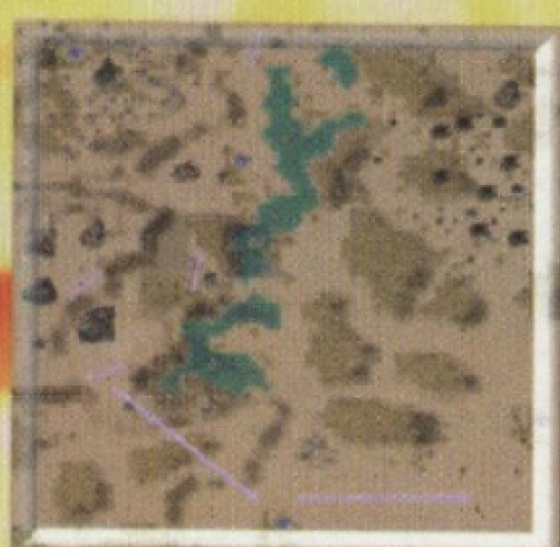
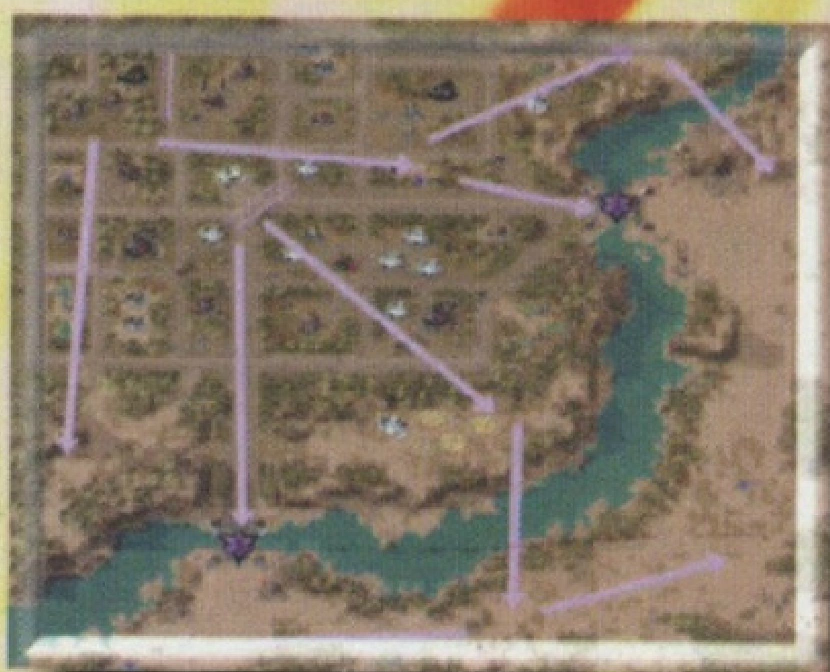

图2-2


图3-2


图4-2

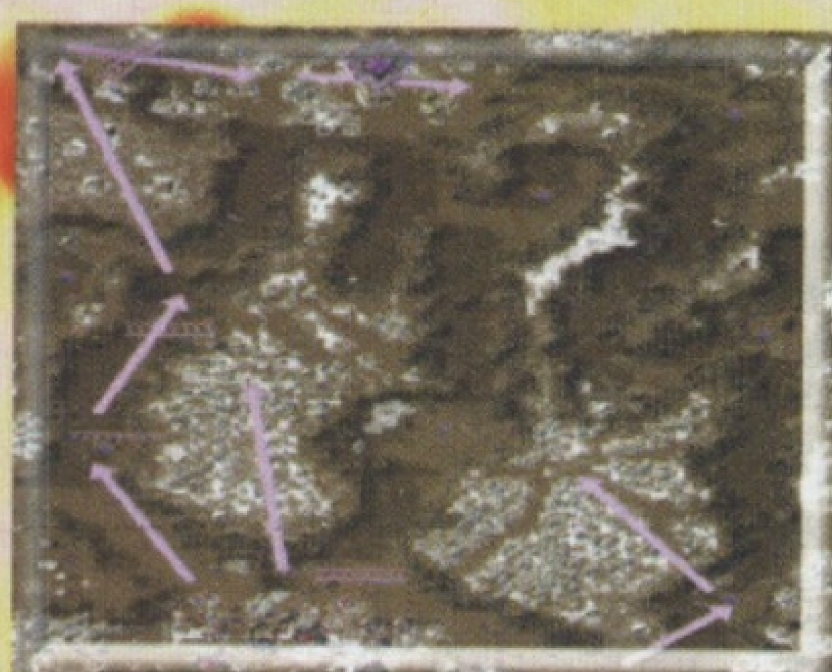

图5-2


图6-2


图7-2


图8-2

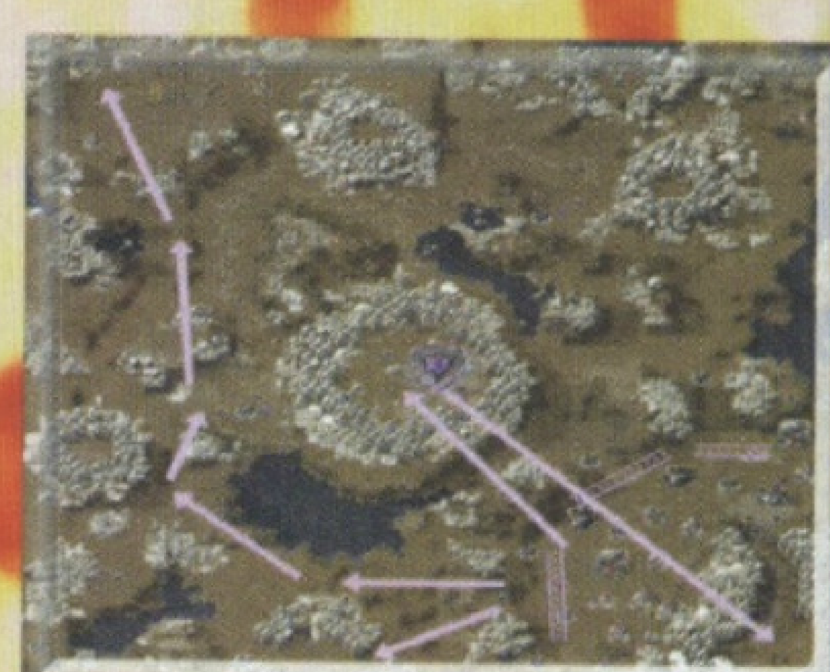

图9-2


图10-2


图11-2


图12-2

自由战士

黑暗王朝

攻略图示

Freadom guard



图例



图 1-1

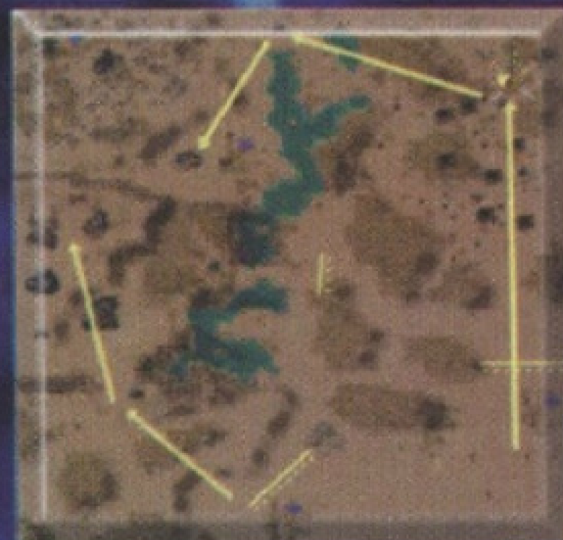


图 2-1



图 3-1



图 4-1



图 5-1



图 6-1



图 7-1



图 8-1

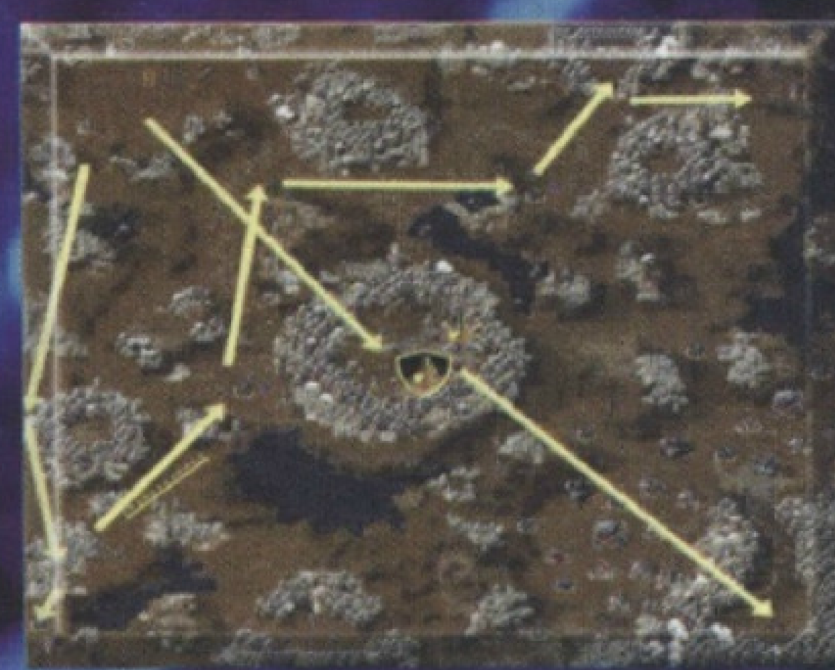


图 9-1



图 10-1

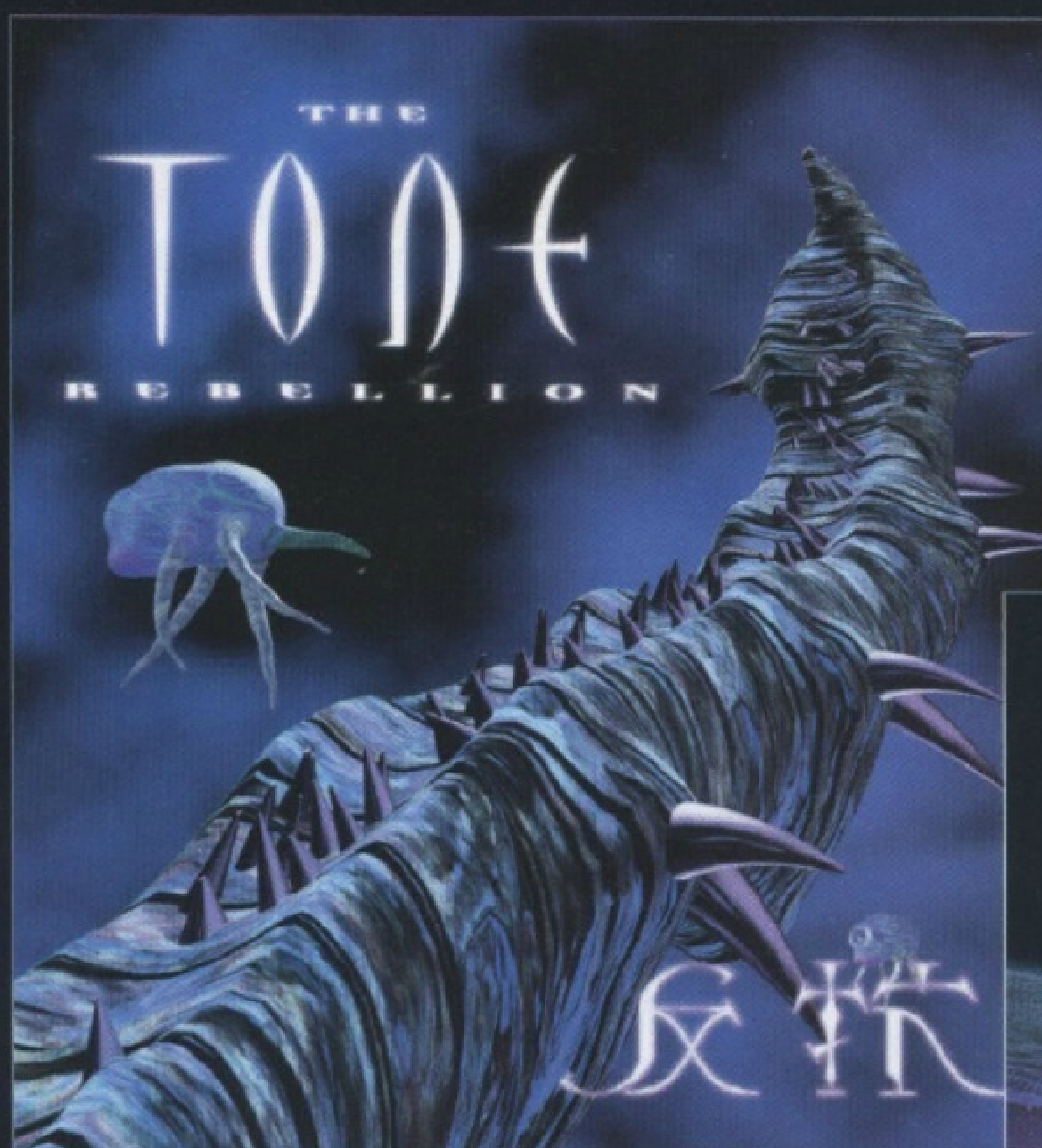


图 11-1



图 12-1

LeBOO 通亚商机电子有限公司



该游戏为实时策略冒险游戏，是一部发人深醒的启示录。

在宇宙遥远的某个地方，居住着一种叫做FLOATER的生物。它们的生存倚赖于生命资源TONE。现在TEALATHAN带来死亡和混乱，威胁着FLOATER的生存，将它们的世界四分五裂，变成一个个浮岛，彼此间由载有TONE资源的发光的桥连接。玩家必须领导FLOATER踏上解放的征程。

《反抗》把你带入一个充满神话、想象与梦幻的世界。

地球独立日(CONQUEST EARTH)一个以未来外星人侵略地球为故事背景的即时战斗与策略游戏。



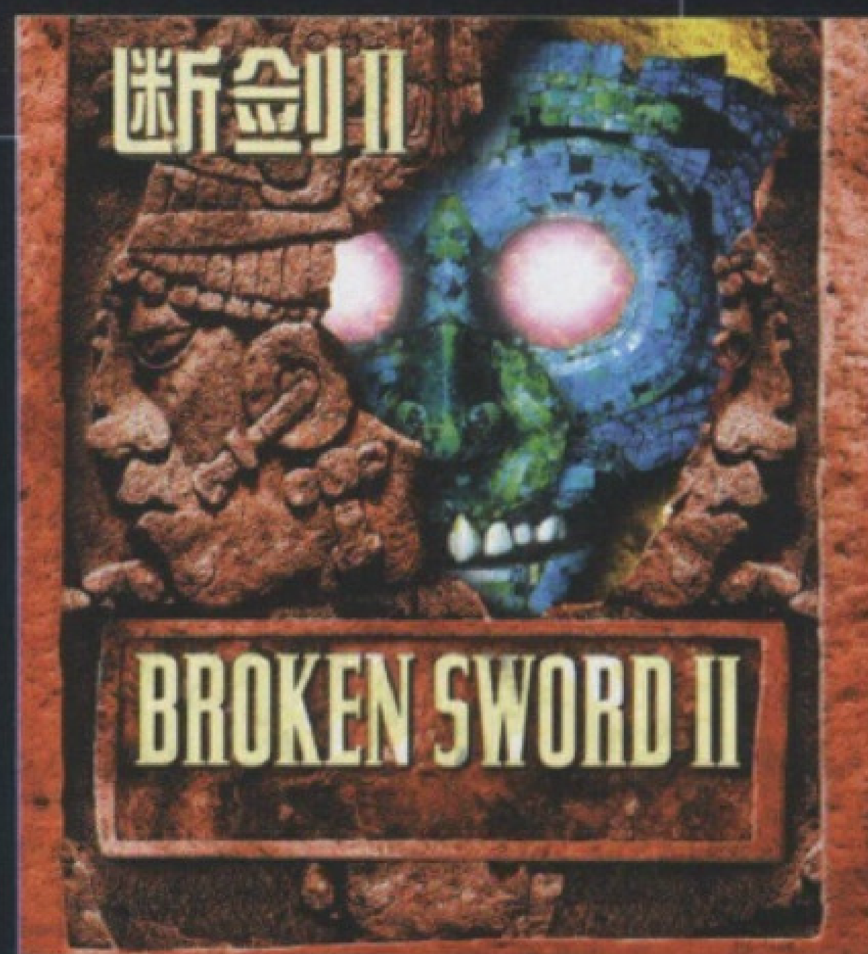
你既可以选择地球一方又可以选择外星人一方。这个游戏有两个完全独立的部分组成：在即时战斗部分，游戏者能够在局部战斗地区控制单独的士兵、炮兵或者空中力量；在策略战争部分，游戏者通过卫星侦察和部队调动控制整个战争的进程。

游戏充分借鉴了同类型游戏诸多优点，并且根据游戏迷们的要求改进游戏设计。



该游戏可玩性强，是颇具娱乐性、技巧性、幽默感的PC赛车游戏。

游戏采用拟真赛车，在游戏世界中拟真操纵、声效逼真。时髦的3D环境中还加入非真实因素，比如200米弹跳、印第安那琼斯风格的滚石、瀑布和断桥，感觉就象急速疯狂的街机游戏。



该游戏是大获成功的《断剑》的续集，它在充满危险和阴谋世界中融入大胆的冒险，这一回乔治和尼可这两个无畏的冒险家又被卷入另一场扑朔迷离的神秘而阴险的阴谋中。邪恶的魔法，残忍的魔法，残忍的报复使他们面临险恶的挑战。你需要勇气、智慧和胆量才能取胜。保证让你大伤脑筋，玩得心跳。



VIRGIN互助娱乐国际有限公司授权

北京新天地互动多媒体技术有限公司总代理

SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CD.,LTD

电话：10-62862037/38/39/40**转**119,120 **传真**：10-62862036

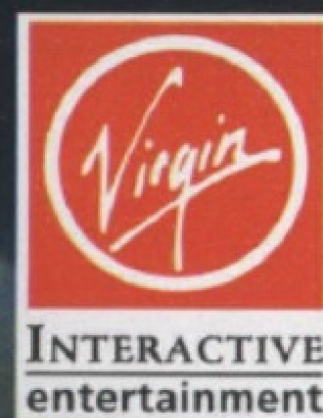


通亚商机电子有限公司总经销

PAN-ASIA BUSINESS MACHINERY CD.,LTD

电话：10-67159800/01/02/03 **传真**：10-67122448

市场部电话：10-62636816 62636834 传真：10-62636804



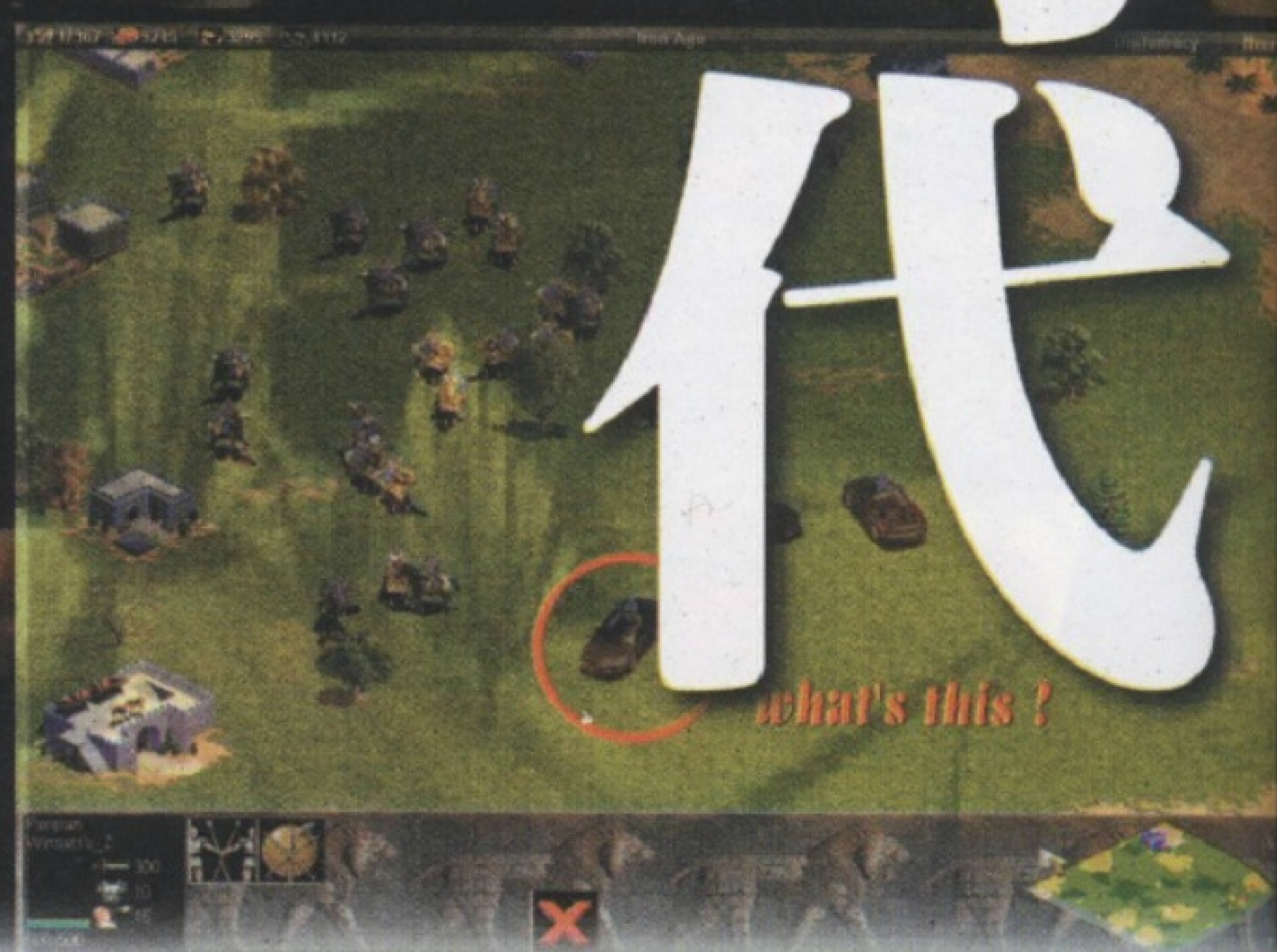
世纪瑞博广告公司
设计制作 电话：6407

帝国时代


AGE
EMPIRES




AGE
EMPIRES
众玩家梦寐以求的好东西！
帝国时代的文明发展树状图
Microsoft
Iron Age
Diplomacy
Menu

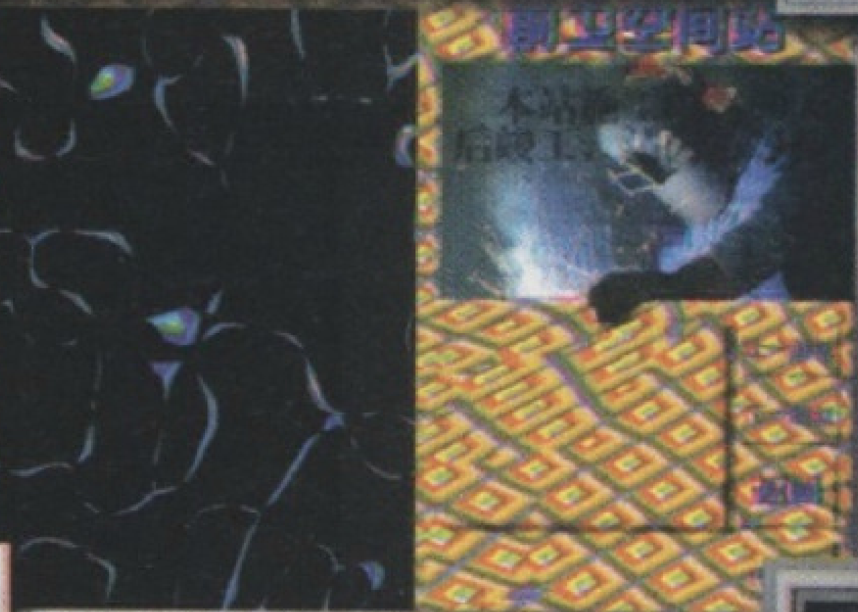

what's this ?


STONE AGE
TOOL AGE
BRONZE AGE
IRON AGE

大众软件CD 界面选登



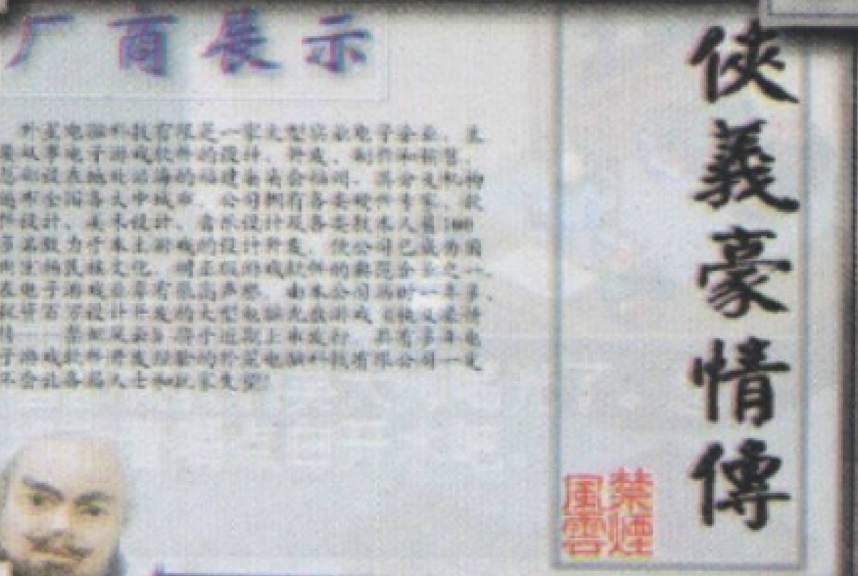

大众软件CD




HEROES II
EDITOR
MICROPROSE
7th LEGION




英汉通4.2
英汉通5.0
两岸通1.1
安装
返回


厂商展示
侠義豪情傳






网络术语 网络术语 网络术语 网络术语
网络术语 网络术语 网络术语

黑暗王朝

未来战争

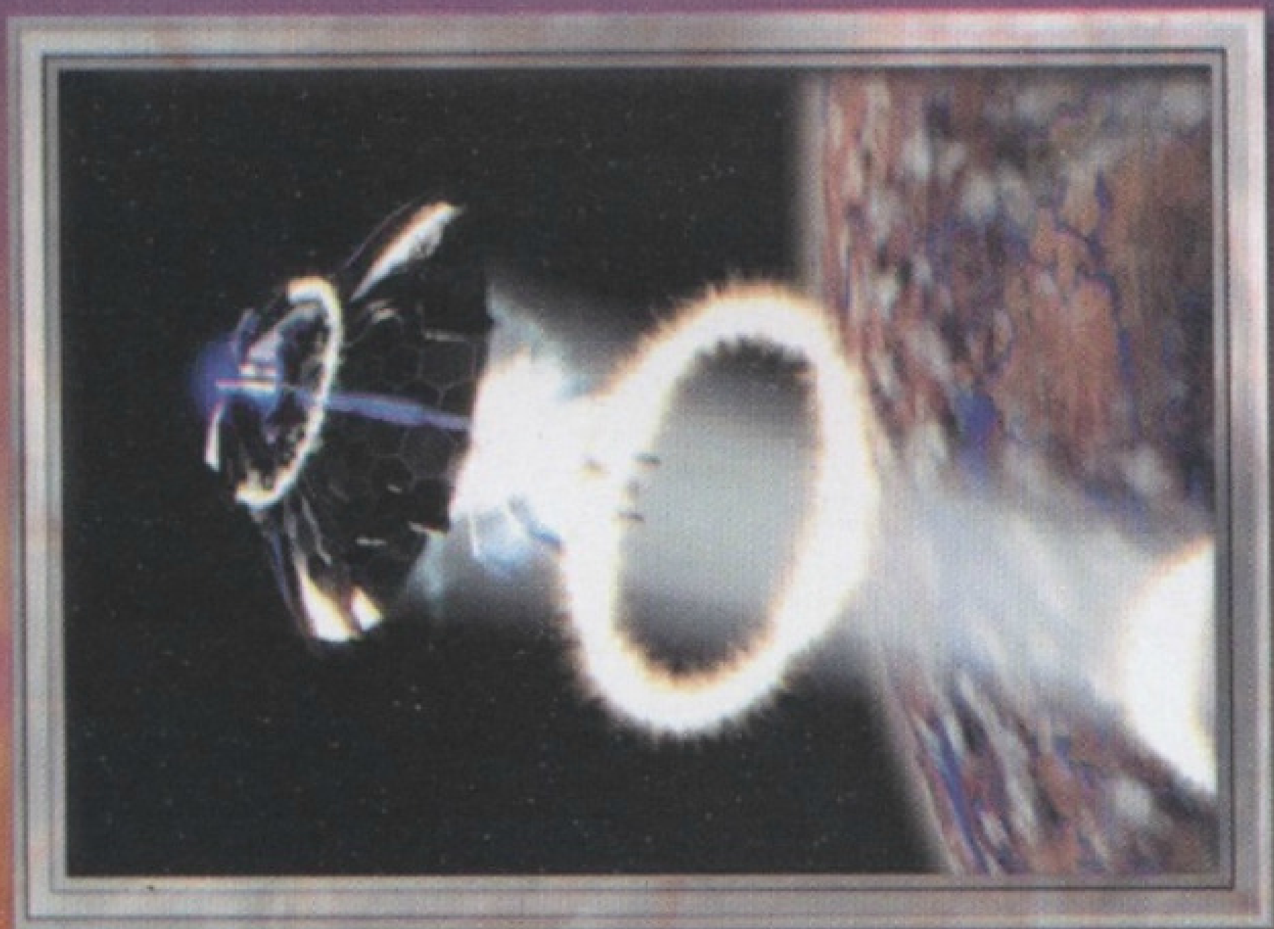


















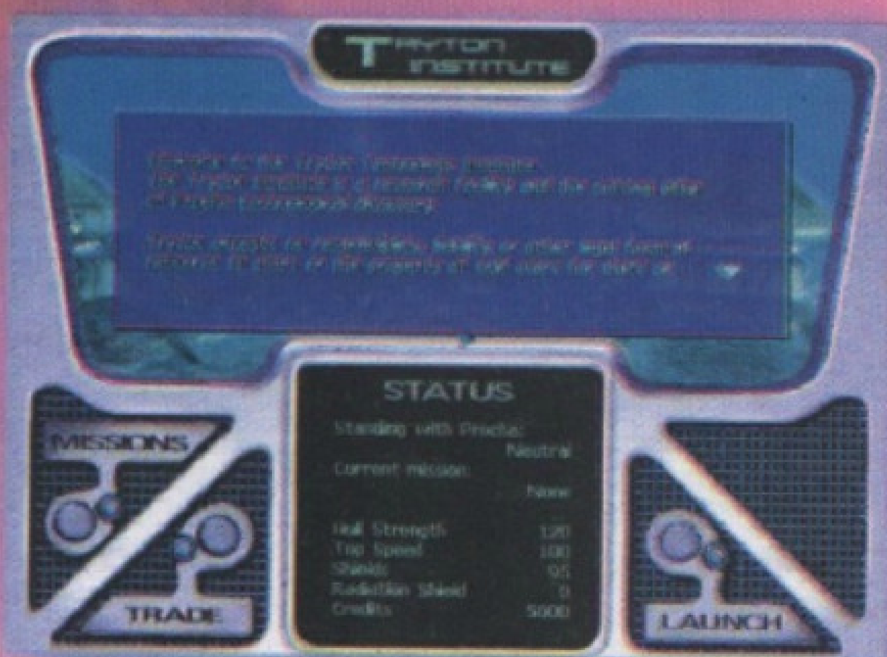


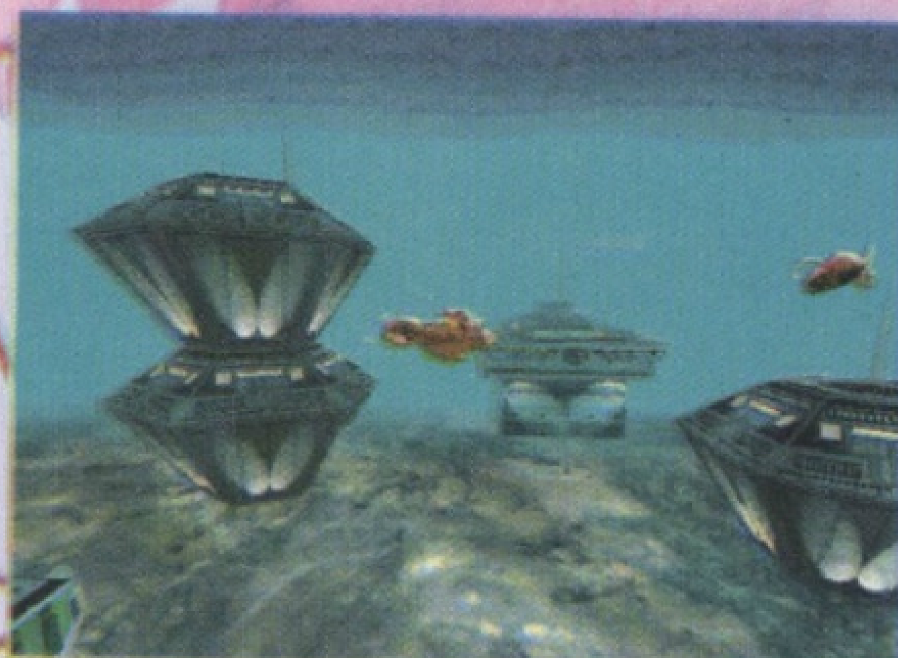
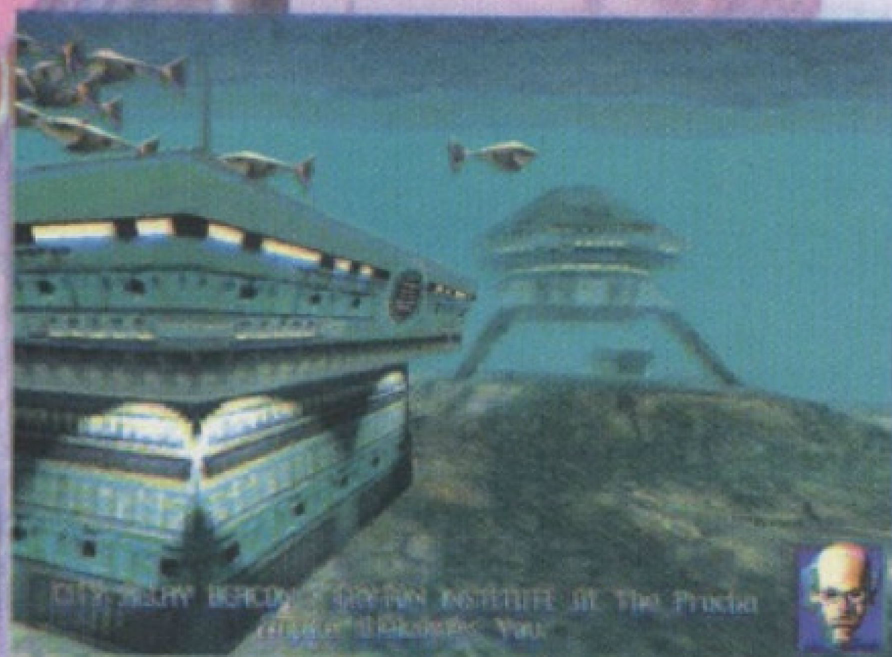


DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

SUB CULTURE 潜艇帝国

游戏试炼场








ART
EEM ... IFE
WIDE ... ER-UPS
NIMAT
AND N
FO ... TC
NG SY
MISS
THR
SOUN
SU ... OR 3D CARDS AND DIRECT3D

黑衣人



EW GAME
OAD GAME
AVE GAME
PTIONS
CREDITS
QUIT
MEN IN BLACK















游戏试炼场

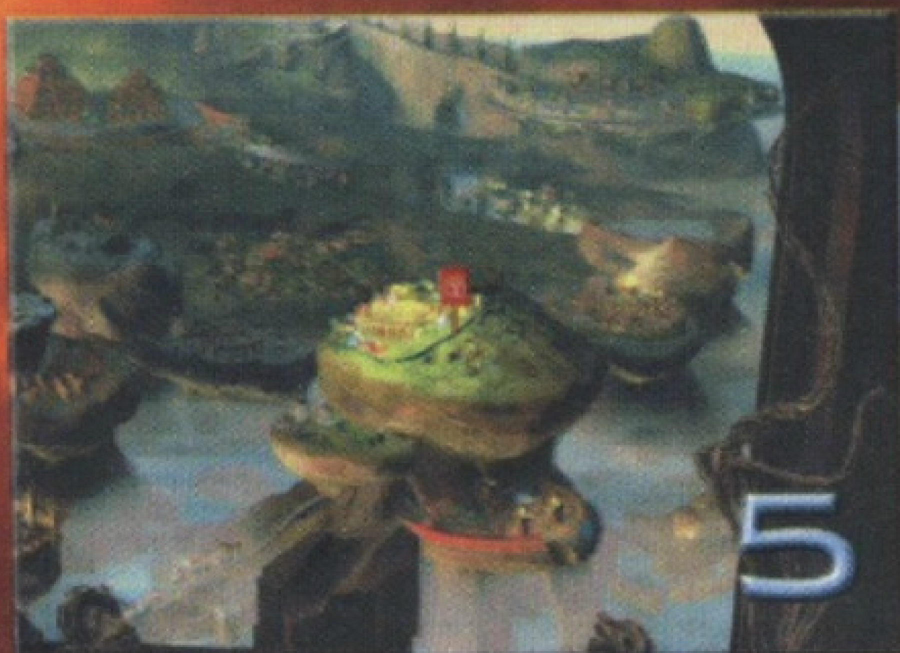
98'1 TOP TEN



















排行榜

排名	游戏	票数	变化	厂商
1	仙剑奇侠传	(2120票	→	大宇)
2	命令与征服	(2010票	→	WESTWOOD)
3	暗黑破坏神	(1962票	→	BLIZZARD)
4	金庸群侠传	(1114票	→	智冠)
5	地下城守护者	(1072票	↑5	电子艺界)
6	绝地风暴	(1028票	↑1	电子艺界)
7	足球97	(974票	↑2	电子艺界)
8	古墓丽影	(928票	↓3	EIDOS)
9	大富翁Ⅲ	(682票	↓3	大宇)
10	大航海时代Ⅱ	(640票	↓2	光荣)








ISSN 1007-0060

9 771007 006005 02>

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50元
订阅价：6.00元